

INV 22 U

por 6021-u 6021

Fecha de entrega: 19-mar-2024 05:09a.m. (UTC+0530)

Identificador de la entrega: 2324200706

Nombre del archivo: SUSANA_Y_MARCELA.pdf (4.13M)

Total de palabras: 50

Total de caracteres: 251

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
“MARÍA MONTESSORI”**



Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico – Arequipa 2021

Trabajo de investigación

Presentado por las alumnas:

Quispe Nina, Victoria Susana

Sulla Quispe, Marcela Plácida

Para optar el grado académico

de bachiller en educación

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERU

2023

1 **DEDICATORIA**

Dedicamos la presente investigación a Dios, quien nos dio la sabiduría y la ayuda necesaria para lograr nuestras metas y objetivos. A mi docente de investigación la Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos por su apoyo y acompañamiento en la realización de este trabajo.

Victoria y Marcela

AGRADECIMIENTO

Agradecemos ⁶² a nuestras familias por su apoyo incondicional en este proceso de investigación. Gracias por sus sabios consejos y aliento para culminar con nuestro trabajo.

Victoria y Marcela

RESUMEN

La presente investigación se realizó en La Institución Educativa Inicial- Jesús María Arequipa, cuyo propósito fue determinar la aplicación de las Estrategias Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Crítico en los niños del nivel inicial 4 años

El pensamiento crítico es la capacidad de identificar, analizar, evaluar, clasificar e interpretar lo que está a nuestro alrededor.

Las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo.

Nuestra investigación tiene un enfoque cuantitativo, tipo correlacional y tiene un diseño no experimental, se ha trabajado con dos instrumentos los cuales son van a permitir saber cómo están los niños antes y después de aplicar los mismos.

Finalizando esta investigación comprobaremos que las estrategias lúdicas son utilizadas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños del nivel inicial de 4 años.

PALABRAS CLAVES: ESTRATEGIAS LUDICAS Y PENSAMIENTO CRITICO

5 ABSTRACT

The present research was carried out in the Initial Educational Institution- Jesús María Arequipa, whose purpose was to determine the application of Playful Strategies to develop Critical Thinking in children of the initial level 4 years

Critical thinking is the ability to identify, analyze, evaluate, classify and interpret what is around us.

Playful strategies are a participatory and dialogic teaching methodology driven by creative use.

Our research has a quantitative approach, correlational type and has a non-experimental design, we have worked with two instruments which are going to allow us to know how the children are before and after applying them.

At the end of this research, we will verify that playful strategies are used to develop critical thinking in children at the initial level of 4 years.

KEY WORDS: PLAY STRATEGIES AND CRITICAL THINKING

5
INDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INDICE	6
INDICE DE TABLAS	8
INDICE DE FIGURAS.....	9
INTRODUCCIÓN	10
GENERALIDADES	11
CAPITULO I	12
PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	12
24 1.1. Plan de Investigación	12
1.1.1. El Problema de investigación	12
1.1.2. Planteamiento del problema.....	12
1.1.3. Justificación de la investigación	15
1.1.4. Delimitación.....	15
32 1.1.5. Problemas de la investigación.....	16
1.1.6. Objetivos de la investigación	16
41 1.1.7. Hipótesis de la investigación	17
1.1.8. Variables de investigación	17
1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables	17
CAPITULO II	20
MARCO TEORICO.....	20
8 2.2. Marco Teórico.....	20
2.2.1. Antecedentes de la investigación	20
2.2.2. Marco teórico- científico.....	28
2.2.3. Definición de términos básicos	55
73	
CAPITULO III.....	57

MARCO METODOLÓGICO	57
3.3. Marco Metodológico	57
3.3.1. Población y muestra	57
3.3.2. Unidad de análisis	57
3.3.3. Métodos de investigación	58
3.3.4. Tipo de investigación	58
3.3.5. Diseño de investigación	58
3.3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos	59
3.3.7. Validez y confiabilidad	59
3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos	60
3.3.9. Validación y confiabilidad	60
CAPITULO IV	61
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	61
4.1. Resultados	61
4.2. Discusión	80
CAPITULO V	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1. Conclusiones	81
5.2. Recomendaciones	82
5.3. Referencias Bibliográficas	82
ANEXOS	87
Cronograma de actividades	87
Recursos	87
Presupuesto	87
Financiamiento	87
Instrumento de medición	88
Matriz de Consistencia	96
Evidencias Fotográficas	100
Sesiones de Aprendizaje	102

INDICE DE TABLAS

Ficha de Observación “A”	62
Indicador 1 Propone sobre la posible solución a un problema	62
Indicador 2 Explica con sus palabras el proceso de resolución del problema	63
Indicador 3 Describe en forma coherente lo que ha realizado hoy	64
Indicador 4 Analiza y comenta la utilidad de lo aprendido	65
Indicador 5 Explica las dificultades que ha tenido durante la actividad	66
Indicador 6 Emite juicios de valor sobre la actividad realizada	67
Indicador 7 Propone ideas y estrategias	68
18 Indicador 8 Comenta sobre lo que le gusto de la actividad	69
Indicador 9 Fundamenta sus ideas y opiniones	70
Indicador 10 Resume con sus palabras lo aprendido	71
Ficha de Observación “B”	72
Indicador 1 Se ubica en el espacio	72
Indicador 2 Trabaja nociones temporales	73
Indicador 3 Mueve su cuerpo al ritmo de la canción	74
Indicador 4 Responde a las ordenes mencionadas haciendo uso de su cuerpo	75
Indicador 5 Responde coherentemente a lo que se le pide que diga	76
Indicador 6 Piensa y analiza antes de emitir una respuesta	77
Indicador 7 Describe las dificultades que se le presentaron ante la realización de la actividad	78
Indicador 8 Menciona su opinión para proponer otros juegos	79

INDICE DE FIGURAS

Ficha de Observación “A”	62
Gráfico 1 Propone sobre la posible solución a un problema	62
Gráfico 2 Explica con sus palabras el proceso de resolución del problema	63
Gráfico 3 Describe en forma coherente lo que ha realizado hoy	64
Gráfico 4 Analiza y comenta la utilidad de lo aprendido	65
Gráfico 5 Explica las dificultades que ha tenido durante la actividad	66
Gráfico 6 Emite juicios de valor sobre la actividad realizada	67
Gráfico 7 Propone ideas y estrategias	68
Gráfico 8 Comenta sobre lo que le gusto de la actividad	69
Gráfico 9 Fundamenta sus ideas y opiniones	70
Gráfico 10 Resume con sus palabras lo aprendido	71
Ficha de Observación “B”	72
Gráfico 1 Se ubica en el espacio	72
Gráfico 2 Trabaja nociones temporales	73
Gráfico 3 Mueve su cuerpo al ritmo de la canción	74
Gráfico 4 Responde a las ordenes mencionadas haciendo uso de su cuerpo	75
Gráfico 5 Responde coherentemente a lo que se le pide que diga	76
Gráfico 6 Piensa y analiza antes de emitir una respuesta	77
Gráfico 7 Describe las dificultades que se le presentaron ante la realización de la actividad	78
Gráfico 8 Menciona su opinión para proponer otros juegos	79

INTRODUCCIÓN

Nuestro ³⁰ presente trabajo de investigación tiene como título “estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico” cuya muestra de estudio son ²⁵ los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Jesús María.

El ⁴ objetivo general de nuestra investigación es analizar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico. A continuación, detallaremos ⁹ los puntos que contiene dicha investigación:

En el capítulo I, tenemos el planteamiento del problema y como se desarrolla en diferentes ámbitos, de la misma manera presentamos la justificación que nos motiva a continuar con la presente investigación, luego desarrollamos los objetivos e hipótesis generales y específicas, detallando aspectos importantes en la matriz de operacionalización.

En el capítulo II, desarrollamos ampliamente nuestro ⁷⁵ marco teórico en donde encontramos los antecedentes internacionales, nacionales y locales, Detallamos marco teórico científico disertando el tema de pensamiento crítico y las estrategias lúdicas

Capitulo III, damos a conocer el marco metodológico mencionando la técnica, instrumento, validez y confiabilidad

Entendemos que un correcto ⁴ desarrollo del pensamiento crítico en los niños y niñas es la base para desarrollar habilidades sociales que a su vez tienen ⁵ relación con el desarrollo cognitivo y los aprendizajes.

GENERALIDADES

- **Título del Trabajo de Investigación:**

Estrategias lúdicas ¹⁴ para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María – Arequipa.

- **Autor:** Victoria Susana Quispe Nina / Marcela Placida Sulla Quispe

- **Asesor:** Torres Ramos Zulvi Madeleine

- **Línea de investigación:**

Enseñanza aprendizaje

- ⁸ **Localidad/ institución donde se realizará el trabajo de investigación:**

La Institución Educativa Inicial Jesús María – Arequipa.

- **Duración:** 1 año.

CAPITULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

24 1.1. Plan de Investigación

1.1.1. El Problema de investigación

Formulación del problema

Problema General

¿Cómo incide el aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial 4 años de la institución educativa inicial Jesús María Paucarpata-Arequipa?

1.1.2. Planteamiento del problema

A nivel mundial México (2013) ocurre las escuelas no solo tienen la misión de enseñar a los estudiantes conocimientos cognitivos pertenecientes a diversas áreas, sino, ante todo, incentivando a que el alumno llegue a tener autonomía intelectual y que aprendan aprendiendo es decir desarrollen el pensamiento crítico. Esto ayudará a potenciar sus

habilidades sociales y cognitivas, pero en realidad esto va más allá, se distingue, además que “las disposiciones que cada persona tiene ciertas características de pensamiento, rasgos como la apertura mental, el intento de estar bien y la sensibilidad hacia las creencias, los sentimientos y el conocimiento ajeno y la manera en que se enfrenta a los retos de la vida”.

⁷⁹ Gabriela López Aymes Universidad Autónoma del estado de Morelos.

En América Latina Colombia (2013) también sucede que “cobra vital importancia el pensamiento crítico para la vida personal, social y académica de los estudiantes. Nos da una visión del pensamiento crítico a partir de diversas concepciones como el pensamiento que no solo busca generar ideas, sino revisarlas, dominarlas, evaluarlas y aplicarlas para entender lo que se comunica”. Para eso es necesario describir las “habilidades básicas del pensamiento crítico, se dan las características del pensador crítico y finalmente, algunas técnicas de enseñanza en aula”. Lopez G. Aula Docencia e Investigación.

En el Perú, (2017) A continuación presentaremos ¹⁷ un llamado al ministerio de educación dirigido a brindar diversas “propuestas didácticas para mejorar la práctica docente desde el programa de maestría que va dirigiendo la universidad San Ignacio de Loyola-2015”. Metodológicamente hablando es una “investigación educacional que desde una perspectiva dialéctica integra los métodos cuantitativos y cualitativos para el estudio del fenómeno educativo. Como parte del diagnóstico de campo se aplicaron distintos métodos, técnicas e instrumentos que permitieron constatar la objetividad del problema científico”.
³ Investigación estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento Crítico. REICE. Revista Iberoamericana sobre la calidad, eficacia y cambio en educación.

En la región Arequipa (2015) sucede que “el desarrollo del pensamiento crítico, ha sido y es más que nunca un anhelo deseado del proceso educativo, en contraposición con el

aprendizaje pasivo y conformista, donde los estudiantes son simples objetos receptivos de la influencia pedagógica durante el proceso de enseñanza aprendizaje”, es ahí que se observa el poco interés ³ por desarrollar en los estudiantes “habilidades básicas que les ayude a enfrentar con éxito, situaciones problemáticas con autonomía y decisión, por eso surge el pensamiento crítico, como un pensamiento estratégico de calidad que ayuda a desencadenar en los estudiantes competencias básicas para enfrentar con éxito diversas situaciones que se les presente en el ámbito académico, personal cotidiano y que sean constructores de su propio aprendizaje”. Es preciso saber que el pensamiento crítico “es un tipo especial de pensamiento, con estructura y función particular que lo caracteriza y lo diferencia de otras capacidades superiores como el pensamiento creativo, resolución de problemas, toma decisiones”. Víctor Ronald Gutiérrez Ccahua - Investigación.

¹⁸ En la Institución Educativa Inicial Jesús María –Arequipa se ha visto que los niños de 4 años no han logrado ⁷ desarrollar el Pensamiento crítico por la escasez de implementación de estrategias lúdicas.

Entre las diferentes causas que pueden estar originando este problema hemos detectado, escaso conocimiento de la docente en la aplicación de estrategias, dentro de la causa principal vemos que la docente no aplica estrategias lúdicas

Dentro de los efectos que pueden traer este problema son muchos, entre las que hemos detectado están: dificultad en el análisis de información, no desarrollan la autonomía, no desarrollan las capacidades y habilidades, deficiencia en la resolución de problemas, la que se va a investigar es que no desarrollan sus capacidades y habilidades.

Por ello, la presente investigación pretende generar estrategias al problema ⁸ del pensamiento crítico a través de la aplicación de juegos lúdicos.

33 1.1.3. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación es importante porque nos va permitir establecer la relación que existe entre el desarrollo de las estrategias lúdicas y el pensamiento crítico reflexivo de los niños. La falta de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico resulta un problema en nuestra sociedad que se debe tratar desde la temprana edad, es decir en la educación inicial. Por eso la importancia de aplicar estrategias para incentivar y motivar el interés en nuestros estudiantes, para desarrollar en los niños el pensamiento reflexivo y analítico, es decir, que sean capaces de analizar y comprender el entorno que los rodea y de esa forma estar preparados para un mundo con cambios.

67
Desarrollar el pensamiento crítico en los niños es una investigación viable, debido a que se puede aplicar en estudiantes de cualquier nivel escolar, en esta ocasión va dirigido a niños de nivel inicial.

76
Con esto queremos lograr que los niños desarrollen el pensamiento crítico promoviendo el conocimiento y la curiosidad sobre el entorno que les rodea, analizando y argumentando la información que se les brinda.

10
Este estudio beneficia a los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María Paucarpata-Arequipa ya que van a mejorar su pensamiento crítico. Los niños se van a ver beneficiados desde el punto de vista pedagógico; porque se ha tomado como un problema el mejorar el pensamiento crítico mediante la aplicación de estrategias lúdicas y así cumplir con el objetivo trazado.

1.1.4. Delimitación

- ❖ El tema: Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico.

- ❖ **Problemática:** Estrategias lúdicas para desarrollar del pensamiento crítico en los niños.
- ❖ **Población de estudio:** Los niños y niñas de 4 años.
- ❖ **Lugar de estudio:** Institución Educativa Inicial Jesús María Paucarpata-Arequipa.
- ❖ **Año de estudio:** 2021.
- ❖ **Duración de la investigación:** 1 año.

1.1.5. Problemas de la investigación

- ❖ ¿Cómo se viene desarrollando el pensamiento crítico en los niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María Arequipa 2021?
- ❖ ¿Cuáles son las estrategias que la docente aplica para lograr el desarrollo el pensamiento crítico en los niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María Arequipa 2021?
- ❖ ¿Cuál es el propósito al desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María Arequipa 2021?

1.1.6. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Analizar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa 2021.

Objetivos Específicos

- ❖ Comprender el pensamiento crítico en los niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa 2021

❖ Describir las estrategias que la docente aplica para lograr el desarrollo el pensamiento crítico en los niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa 2021

❖ Fomentar el amor por el conocimiento y argumentación en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María – Arequipa 2021

1.1.7. Hipótesis de la investigación

Hipótesis General

A mayor práctica de estrategias lúdicas menor la cantidad de estudiantes que no desarrollan el pensamiento crítico.

Hipótesis Específicas

❖ A mayor capacitación sobre estrategias lúdicas, mayor manejo de las mismas en el desarrollo de pensamiento crítico en los niños

❖ A mayor pensamiento crítico, mayor la capacidad analítica y reflexiva de los niños.

❖ Las estrategias lúdicas muestran cada vez mayor desarrollo del pensamiento crítico en los niños.

❖

1.1.8. Variables de investigación

❖ Variable 1: Pensamiento crítico.

❖ Variable 2: Estrategias Lúdicas.

1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>¿Cómo incide el aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial 4 años de la institución educativa inicial Jesús María - Arequipa 2021?</p>	<p>¹⁹ Pensamiento crítico</p>	<p>Se refiere a la capacidad de identificar, analizar, evaluar, clasificar e interpretar lo que está a nuestro alrededor. Edacom (2019).</p>	<p>Resolución de problemas</p> <p>Metacognición</p> <p>Análisis y reflexión</p> <p>Opinión</p> <p>Sintetiza y reorganización.</p> <p>Juegos cognitivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Propone sobre la posible solución a un problema - Explica con sus palabras el proceso de resolución del problema - Describe en forma coherente lo que ha realizado hoy - Analiza y comenta la utilidad de lo aprendido - Explica las dificultades que ha tenido durante la actividad. - Emite juicios de valor sobre la actividad realizada - Propone ideas y estrategias. - Comenta sobre lo que le gusta de la actividad - Fundamenta sus ideas y opiniones. - Resume con sus palabras lo aprendido
	<p>³⁰ Estrategias Lúdicas</p>	<p>Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica en el espacio - Trabaja nociones temporales - Mueve su cuerpo al ritmo de la canción - Responde a las órdenes mencionadas haciendo uso de su cuerpo.

		por el uso creativo. Arteaga (2015)	Juegos emocionales o afectivos	<ul style="list-style-type: none">- Responde coherentemente a lo que se le pide que diga- Piensa y analiza antes de emitir una respuesta- Describe las dificultades que se le presentaron ante la realización de la actividad- Menciona su opinión para proponer otros juegos
--	--	--	-----------------------------------	--

CAPITULO II

MARCO TEORICO

52 2.2. Marco Teórico

2.2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes Internacionales

Alquichire y Arrieta (2018) en el artículo publicado en la ² *Revista Latinoamericana de Educación* “Relación entre habilidades de pensamiento crítico y rendimiento académico” donde el objetivo general es “identificar la relación entre el rendimiento académico y las habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes en primer semestre de Licenciatura en Biología y Química”, la metodología aplicada fue “no experimental, de tipo transeccional correlacional-causal. El enfoque es mixto”, la población del estudio “fueron los estudiantes de primer semestre de la Universidad del Atlántico, Facultad de Educación, del programa Licenciatura en Biología y Química”; la muestra fue “un total de 160 personas, de los cuales voluntariamente realizaron la prueba 34, mediante la tecnología de Google Forms, siendo el 59% mujeres y 41% hombres”. Los resultados obtenidos “explican que en las habilidades de

pensamiento crítico, el 76% de los estudiantes se ubicó en la categoría promedio de los análisis de argumentos; el 71%, en interpretación de la información; el 82%, en deducciones, y en igual porcentaje para los supuestos, y por último, en las inferencias en la categoría debajo del promedio, un total de 59%. Se ve que los estudiantes ingresan a la universidad posiblemente con estándares bajos de habilidades de pensamiento crítico”.

¹ Alejo (2017) en su tesis “El pensamiento crítico en estudiantes del grado de maestro/a en educación primaria desde la didáctica de las ciencias sociales” Universidad de Málaga España, tiene como objetivo general “conocer los conceptos de pensamiento crítico y los métodos que existen para evaluarlo”, la metodología aplicada tiene “un enfoque exploratorio y descriptivo de investigación que sigue la línea socio crítica, es una investigación cualitativa”; teniendo como población y muestra de 240 estudiantes; los resultados nos dicen que en las dos etapas de la investigación se ¹⁷ hace referencia a una investigación-acción se lograron los resultados deseados”.

Bejarano, Galvan y Lopez (2013) en su tesis “Pensamiento crítico y motivación hacia el pensamiento crítico en estudiantes de Psicología. Universidad De Manizales. Colombia” siendo el objetivo general es “describir las habilidades en pensamiento crítico y las características motivacionales hacia el pensamiento crítico en estudiantes del programa de psicología de la ciudad de Barrancabermeja,” la metodología aplicada “fue un estudio descriptivo, desde un enfoque cuantitativo”; ² teniendo como población a “los estudiantes de primero a octavo semestre del programa de psicología en la ciudad de Barrancabermeja. En total fueron de 204”; la muestra a 65 participantes son estudiantes, 55 mujeres (el 84.6%) y 10 hombres (15.4%), En los resultados se indica “que no hay diferencias significativas por género ni por edad en las habilidades de pensamiento crítico.”

Ossa (2017) en su ³ tesis “Impacto de un programa de pensamiento crítico en habilidades de indagación y pensamiento probabilístico en estudiantes de pedagogía” **Universidad de Concepción Chile** cuyo objetivo general es “evaluar el impacto del programa de pensamiento crítico PENCRIIT-RC en las habilidades de indagación y pensamiento probabilístico en estudiantes de pedagogía en ciencias y pedagogía en matemáticas de universidades de la región del Biobío”, la metodología fue aplicada “en tres fases, la primera centrada en la validación de los instrumentos, la segunda fase correspondió a la validación del programa, la tercera fase, fue la aplicación del programa y evaluación de su impacto, se consideró un diseño de tipo instrumental”; teniendo como población a 325 estudiantes; teniendo como muestra a 168 estudiantes, siendo los resultados donde el “estadístico de Pearson fue nuevamente utilizado para analizar la posible relación entre las variables de indagación y razonamiento probabilístico”, se determina que “la intervención podría haber generado una relación en las variables entre los participantes, que no existía en el inicio del taller, lo que es un aspecto positivo del programa.”

⁸¹ Arévalo et al. (2017) en su tesis “Aportes teóricos que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico en educación inicial en Bogotá-Colombia Universidad Francisco José de Caldas” cuyo objetivo general es “identificar los componentes básicos que permiten contribuir al desarrollo del pensamiento crítico en la educación inicial en Bogotá a partir de proyectos pedagógicos”, la metodología aplicada fue “de enfoque cualitativo, el paradigma trabajado es el cualitativo-interpretativo, el tipo de investigación abordado en este trabajo es documental, el cual es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema”, los resultados indican que “el presente estudio permite determinar que

el desarrollo del pensamiento crítico en la etapa inicial de formación requiere una relación de comprensión entre escuela, docentes y estudiantes.”

Antecedentes Nacionales

Ángeles (2020) en su tesis “ El nivel de desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos de tercer grado único de educación primaria de la institución educativa n° 88072, Pensacola - Chimbote” ³ cuyo objetivo general es “describir el nivel de desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos de tercer grado único de educación primaria de la Institución Educativa N° 88072, Pensacola - Chimbote, año 2018”, la metodología empleada es “del tipo descriptivo, de nivel cuantitativo, el diseño de la investigación es no experimental transeccional, el desarrollo de la investigación consistió en la aplicación de la técnica de la encuesta y como instrumento se empleó el Cuestionario del Pensamiento Crítico (CPC); la población fue de “28 alumnos de tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 88072, Pensacola, Chimbote”; los resultados sugieren que “al aplicar los instrumentos de evaluación se explicó que el nivel del pensamiento crítico, el 60% de estudiantes tenía un nivel bajo de pensamiento crítico ya que no lograron desarrollar el pensamiento crítico de manera óptima por diferentes circunstancias.”

³⁴ Macedo (2018) en su tesis “Pensamiento crítico y rendimiento académico en los ingresantes del curso de estadística I en la facultad de ingeniería económica, estadística y ciencias sociales Universidad Nacional de Ingeniería - 2017” cuyo objetivo general es “identificar la relación que existe entre el pensamiento crítico y el rendimiento académico, en los ingresantes del curso de estadística I en la Facultad de Ingeniería Económica, Estadística y Ciencias Sociales,” la metodología aplicada “tiene un enfoque cuantitativo, un

diseño que es no experimental”, teniendo como población a “Ingresantes 2017- II del curso de Estadística I en la Facultad de Ingeniería Económica, Estadística y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ingeniería”; la muestra “consta con de 91 estudiantes (27 estudiantes de Ingeniería Estadística y 64 de Ingeniería Económica)”, los resultados fueron que “con un nivel de confianza del 95% se concluye que no existe relación significativa entre el Pensamiento Crítico y el Rendimiento Académico ,con un nivel de confianza del 95% se concluye que no existe relación significativa entre inferencia y el Rendimiento Académico”

³⁴ Perea (2017) en su tesis “Disposición hacia el pensamiento crítico y su relación con el rendimiento académico en estudiantes del curso de metodología de la investigación de una Universidad Privada de Lima Metropolitana” cuyo objetivo general es “determinar la relación entre la disposición hacia el pensamiento crítico y el rendimiento académico en estudiantes del curso de Metodología de la investigación de una universidad privada de Lima Metropolitana,” aplicando la metodología de “tipo no experimental con un diseño Correlacional”; la población fue “un total de 263 estudiantes (divididos en 13 aulas)”, siendo los resultados obtenidos que “hay un nivel de Disposición hacia el pensamiento crítico y el rendimiento académico de los estudiantes obtuvieron resultados bajos. La Amplitud mental y Curiosidad fueron las únicas dimensiones de la disposición hacia el Pensamiento crítico con resultados altos.”

Milla (2016) en su tesis “Pensamiento crítico en estudiantes de quinto de secundaria de los colegios de Carmen de la Legua Callao” ¹⁷ cuyo objetivo general es “determinar el nivel de pensamiento crítico de los alumnos que cursan el quinto año de secundaria en los colegios de Carmen de la Legua”, la metodología aplicada fue “descriptiva simple, en relación al diseño se empleó el instrumento denominado ‘Prueba para pensamiento crítico’”, la

³ población fue de 546 estudiantes, en la muestra “predominan los estudiantes de 16 años, en cuanto al género destaca el género femenino”, ⁸⁷ los resultados obtenidos permiten “concluir que la mayoría de estudiantes muestra un nivel promedio de pensamiento crítico, mientras que un porcentaje mínimo alcanza el nivel alto; estos hallazgos se pueden explicar bajo el contexto de las bases psicológicas del pensamiento crítico, teniendo en cuenta la edad promedio de los examinados.”

³⁴ Canchihuaman y Calero (2018) en su tesis “Pensamiento crítico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las Instituciones Educativas del Nivel Inicial de San Juan Pampa-Yanacancha” cuyo objetivo general es “determinar la influencia del desarrollo del pensamiento crítico en las habilidades sociales de los niños de 5 años de las instituciones Educativas del Nivel Inicial de San Juan Pampa- Yanacancha”, ⁸² El método empleado fue el inductivo, el diseño fue el transeccional correlacional; teniendo como población total de 226 alumnos, teniendo como muestra de 73 alumnos, los resultados obtenidos “luego de haber aplicado el instrumento de Pensamiento crítico se observa que en el ítem 1 el 55% de la muestra nunca pregunta por cosas que no comprende y el ítem 10, el 55% muy frecuentemente arma rompe cabezas de más de 50 piezas, se observa que son los ítem que alcanzaron el porcentaje más alto por lo expuesto expresamos que para un buen desarrollo del pensamiento crítico se necesita la orientación pertinentes de padres de familia y docentes. En los resultados de habilidades sociales de la variable dependiente se observa que en el ítem 7, el 56% a veces expresa las ideas más importante es el ítem que alcanzo el más alto porcentaje siendo fundamentalmente prestar especial atención al desarrollo de las habilidades sociales”.

Antecedentes Locales

Condori (2018) en su tesis “Pensamiento crítico y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Estatal Arequipa 2018”, cuyo objetivo general es “determinar la relación que existe entre pensamiento crítico y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Estatal, Arequipa 2018”, la metodología utilizada es la no experimental y cuantitativa, corresponde al diseño correlacional; teniendo como población a los estudiantes del quinto de secundaria ; teniendo como muestra a un total de 121 estudiantes, los resultados sugieren que “los hallazgos establecen que la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel regular de pensamiento crítico, al 80% , y referente a las habilidades sociales en general se encuentran al 50% en el nivel regular con tendencia a nivel bueno al 36% (Tabla 11)”.

Huamani y Fernandez (2018) en su tesis “Nivel de pensamiento crítico en estudiantes del quinto grado del nivel de educación secundaria de la institución Educativa Nacional Honorio Delgado Espinoza del distrito de Cayma - Arequipa”, cuyo objetivo general es “medir el nivel del pensamiento crítico en los estudiantes del quinto grado del nivel de educación secundaria de la institución educativa Honorio Delgado Espinoza del distrito de Cayma”, se utilizó la metodología con un método científico; el enfoque es el cuantitativo de alcance descriptivo, y un diseño no experimental; la población está constituida por “la totalidad de los estudiantes de la Institución Educativa Nacional Honorio Delgado Espinoza del distrito de Cayma- Arequipa”; la muestra está constituida por 187 estudiantes, los resultados obtenidos son que “del 100% (187 estudiantes) el 10,2 % (19 estudiantes) se ubica en el nivel alto de pensamiento crítico, el 28,3 % (53 estudiantes) en el nivel medio, y el 61,5% (115 estudiantes) en el nivel bajo.”

Aguedo y Hurtado (2019) en su tesis “Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa. 2018”, cuyo objetivo general es “determinar los efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault”, aplicando la metodología “con un enfoque cuantitativo, método experimental, es de tipo cuasi experimental”; la población “está constituida por los 62 alumnos de la Institución Educativa Particular Charles Perrault”; la muestra en la son “los niños de 4 años que hacen un total de 21 niños”, En los resultados obtenidos vemos que “el 100% los niños desarrollaron los ejercicios de psicomotricidad viendo que los efectos que se alcanzaron mediante la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa se dio una variedad de actividades motrices para ayudar al niño a obtener logros significativos”.

Garambel y Torres (2019) en su tesis “ Programa de estrategias lúdicas Me divierto jugando para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. Cuna Jardín Unsa del Distrito de Cercado – Arequipa 2019”, cuyo objetivo general es “demostrar el impacto del programa de estrategias lúdicas Me Divierto Jugando para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Unsa”, la metodología de investigación usada “tiene un enfoque cuantitativo, es de nivel aplicado y de diseño pre-experimental”; teniendo como población “los niños de 4 años de la I.E.I. Cuna Jardín Unsa del Distrito de Cercado – Arequipa”; teniendo como muestra a 26 niños, los resultados de la evaluación inicial “muestran que el 88,5% se encuentra en la etapa de inicio y el 11,5% en la etapa de proceso; mientras que en la evaluación final el 80,8% se encuentra en la etapa de logro, el 11,5% en la etapa de proceso y solo el 7,7% en la etapa de

inicio; demostrando que el programa propuesto Me Divierto Jugando tuvo un impacto positivo”.

Mamani y Tamayo (2018) en su tesis “Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la animación a la lectura en una I.E. Inicial Castilla - Arequipa – 2017”, cuyo objetivo general es “determinar que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la animación a la lectura en los niños del nivel Inicial de una institución educativa de Castilla Arequipa 2017”, la metodología aplicada es de tipo explicativo con un diseño experimental; la población esta formada por “108 niños del nivel inicial de ambos sexos de una I.E. Inicial Castilla Arequipa, sus edades oscilan entre tres y cinco años; la muestra está conformada por 25 niños del nivel inicial 5 años”, los resultados obtenidos vemos que “después de la aplicación de estrategias lúdicas es significativa con un nivel alto de 80%, lo que indica que la aplicación de las estrategias lúdicas dio resultados positivos.”

2.2.2. Marco teórico- científico

El pensamiento crítico

Concepto

Entendemos como pensamiento crítico la habilidad o capacidad de analizar, identificar, conceptualizar, sintetizar y sobre todo evaluar cualquier información recibida, partiendo de la observación, reflexión. El pensamiento crítico ayudara en la autorregulación y a identificar posibles soluciones con más facilidad, estos son los beneficios para los estudiantes. El pensar críticamente no es innato pues no se da desde el nacimiento, sino que es necesario practicarla desde la temprana edad, para utilizarla a lo largo de su vida. Es importante recalcar que este pensamiento también ayudara a desarrollar habilidades blandas, es decir, la inteligencia emocional que permiten a las personas a desempeñarse de manera

efectiva en sus actividades diarias. (“*Critical thinking takes place within a problem solving context and often in the context of interacting with other people*”). (Norris et Ennis, 1989: 8). Para Ennis, el pensamiento crítico está caracterizado por “ser un pensamiento que implica la noción de evaluación puesto que al decidir qué creer y qué hacer, debemos necesariamente evaluar las informaciones de las cuales disponemos. Estas informaciones y conocimientos previos constituyen la base sobre la cual se fundamenta la toma de decisiones, y el nexo que se establece entre las informaciones y la toma de decisiones constituye el proceso de inferencia.”

De acuerdo con Paul, y Elder (2005) señalan que:

“el pensamiento crítico es el proceso de analizar y evaluar el pensamiento con el propósito de mejorarlo. El pensamiento crítico presupone el conocimiento de las estructuras más básicas del pensamiento (los elementos del pensamiento) y los estándares intelectuales más básicos del pensamiento (estándares intelectuales universales). La clave para desencadenar el lado creativo del pensamiento crítico (la verdadera mejora del pensamiento) está en reestructurar el pensamiento como resultado de analizarlo y evaluarlo de manera efectiva.” (p.17)

De acuerdo con Laiton (2010), el pensamiento crítico “es cuando cualquier persona se refiere al hecho de criticar o reprobar algo o a alguien, o, en el mejor de los casos, se considera como una toma de posición reflexiva sobre un tema, libro, u obra literaria”. (p.01)

Estos autores nos hablan de la importancia de la creatividad en el desarrollo del pensamiento crítico.

Importancia del Pensamiento Crítico

La importancia del pensamiento crítico está en las ventajas que se obtienen, pues ayudara a potenciar el pensamiento reflexivo y cognitivo, es decir, ampliar destrezas, crear lazos, fomentar la creatividad y la curiosidad, comprensión.

El resultado de aplicar el pensamiento crítico serán ciertas características intelectuales como la humildad, empatía, solidaridad, perseverancia, autonomía, integridad, imparcialidad. Esto sucederá porque los estudiantes percibirán el mundo que la rodea de forma humilde, tolerante y como consecuencia sujetos más eficaces al momento de dar soluciones a diferentes conflictos.

Según ⁴² Facione (2007), “los buenos pensadores críticos se definen función de lo que hacen, cómo lo hacen y cómo llegan a una síntesis”. Facione concluye que “el pensamiento crítico es el proceso del juicio intencional, auto regulado” (Facione 2007). Para este proceso Facione propone seis pasos (Facione 2007): “Identificar el problema”, “definir el contexto”, “enumerar las opciones”, “analizar las razones explícitamente”, “listar las razones explícitamente”, “autorregulación”.

Dándonos a entender con estos seis puntos que el pensamiento crítico se va a impregnar a lo largo de toda la vida, no solo en las aulas, si no de forma integral, en todos los aspectos en la vida del sujeto.

Características del pensamiento crítico

Según López (2012) el que piensa críticamente tiene como característica la forma de enfrentar ² los retos de la vida. El pensador crítico sobrepasa a las aulas donde se imparte

conocimientos ² escolares por ello señalan (Fancione, 1990) citado en López (2004, p.47) que

las siguientes son las características del pensador crítico:

- a. Deseo de conocer diferentes asuntos que les rodea
- b. La información es parte importante de su formación
- c. El proceso de indagación es en base de la razón
- d. Sus habilidades para razonar le dan confianza
- e. Capacidad para aceptar diferentes opiniones, diferentes a la suya
- f. Considera que siempre hay diferentes alternativas
- g. Es empático con las opiniones de los demás
- h. Juicios de valor justos
- i. Es honesto para identificar sus propias debilidades y para poderlas encarar

² Elementos del pensamiento crítico

Estos elementos se basan en Paúl y Elder (2003:5) citado en Alvarado (2014: 12)

1. Uno de los propósitos es poder solucionar problemas para poder responder preguntas y así explicar ciertos fenómenos
2. Pregunta a analizar
3. Tener la información correcta de ciertos datos, observaciones, experiencias vividas.
4. Manejar información básica sobre Teorías, leyes, ciertos conceptos, propuestas, diferentes principios, axiomas.
5. La explicación de supuestas hipótesis que se puedan probar
6. Explicar y exponer posibles conclusiones y soluciones

7. ⁶⁵ Asumir las consecuencias ya sean positivas o negativas al momento de tomar una decisión
8. Considerar siempre diferentes puntos de vista y variadas perspectivas

² Estándares del pensamiento crítico

Los estándares son la pauta de lo que se debe trabajar con los niños para verificar que se puede utilizar ² el pensamiento crítico como una guía en la enseñanza y aprendizaje, entre los principales estándares tenemos:

- Deben tener las ideas claras y ser veraces
- Sus contenidos deben ser exactos, precisos y bien determinados.
- Cada materia debe tener una propuesta propia.
- Las interrogantes deben ser entendibles y relevantes.
- Debe tener estándares significativos.

² Enfoque cognitivo del pensamiento crítico

De acuerdo a Zarzar (2015) el pensamiento crítico representa una forma de pensamiento, además de ser un proceso cognitivo. Nos habla también de la importancia de analizar lo que se piensa y así elaborar estrategias que van a permitir mejorar los procesos del pensamiento, que se sustentan en algunas corrientes.

³⁹ Habilidades cognitivas del pensamiento crítico

Hay muchas habilidades que van a intervenir en el desarrollo del pensamiento crítico, teniendo como resultado que el estudiante pueda entender cuál es el problema y por ende la

solución. En el contexto del estudiante que piensa críticamente, encontraremos a un sujeto con capacidades específicas que tienen que ser estimuladas constantemente dando como resultado que se puedan potenciar lo suficiente hasta lograr que se conviertan en verdaderas habilidades

Halpern es un autor que basó sus estudios en conocer al pensamiento crítico. Albertos (2015) en su tesis doctoral utiliza ⁴³ las apreciaciones de Halpern, quien elabora una división de las habilidades en cinco tipos: «habilidad de razonamiento verbal, habilidad de análisis de argumentos, habilidades en el pensamiento como la prueba de hipótesis, habilidades en el uso de riesgo e incertidumbre y habilidades en la toma de decisiones y resolución de problemas» (p. 69).

Podemos entender entonces que existen cuatro habilidades importantes: argumentación, análisis, solución del problema y evaluación, sin embargo, podemos encontrar otras capacidades tales como: capacidad para inferir y así llegar a conclusiones correctas y adecuadas acorde a la situación, capacidad para explicar de forma clara y concisa, capacidad de pensamiento lógico – crítico en donde sacara conclusiones evitando parcializarse.

Competencias del pensador crítico

1. Problematizar y realizar interrogantes claras y precisas.
2. Precisa que la información sea muy conveniente.
3. La elaboración de ideas tiene que ser efectiva.
4. Conseguir conclusiones razonables y sólidas
5. Tener una mente abierta para reflexionar

6. Como base el análisis para evaluar ciertos supuestos y consecuencias
7. Sugerir resultados a problemas difíciles
8. Manifestar ideas con validez

Funciones del Pensador critico

- El pensamiento es personal, cada uno lo tiene y es desarrollado conforme se va aprendiendo.
- Es reflexivo, es decir, tiene diferentes perspectivas al analizar una información, antes de llegar a una conclusión.
- Posee imparcialidad al momento de emitir un juicio, no se deja llevar por comentarios.
- Iniciativa propia para investigar.
- Abierto a las críticas, porque está seguro de su posición.
- Es un procedimiento no una creencia.
- No intenta igualar el conocimiento, pues comprende que todos son únicos y valiosos.
- Tiene respaldo, pues es investigador, de fuentes confiables y tiene evidencias.
- Sus propósitos son direccionados, porque sabe lo que quiere lograr-
- Es autodidacta.
- Piensa de forma independiente pues analiza la información que recibe y saca sus propias conclusiones.
- Tiene pensamiento creativo pues busca sus propias respuestas y soluciones a los problemas.

- Es humilde pues sabe que está en constante proceso de aprendizaje, además que aplica sus habilidades emocionales para tener una buena convivencia.

2 El nuevo rol del docente y del estudiante con pensamiento crítico

Según González, (2010) señala que los educadores que están interesados en desarrollar el pensamiento crítico en sus alumnos, no se enfocan solamente en impartir conocimientos que permitirá que los estudiantes puedan obtener resultados favorables en las pruebas que se les puedan aplicar. La verdadera motivación es enseñar a los alumnos a transferir internalizar sus propias destrezas y así puedan convertirse en pensadores por si mismos que se desenvuelvan en diferentes contextos y así dar las herramientas para desarrollar un pensamiento sólido y estable.

Dimensiones del pensamiento critico

Dimensión de resolución de problemas

En esta dimensión trataremos, como resolver problemas o conflictos, ya que para resolver conflictos se necesita administrar muy bien las emociones, que se tenga la capacidad de ser reflexivo. Además que con la resolución de problemas, movilizamos diferentes habilidades cognitivas tales como: la atención focalizada, la memoria, tener conocimiento del problema a solucionar. Se puede usar ejemplos para enseñar a los niños, y una buena estrategia seria contando cuentos y fabulas.

Dimensión de metacognición

En esta dimensión abordaremos la Meta cognición como muy importante, pues ayuda a desarrollar conciencia y sobre todo el control sobre lo aprendido, es decir, que los niños

sean capaces de entender su forma de pensar y aprender, así de esta manera, se obtendrán mejores resultados en sus procesos de aprendizaje. La meta cognición se vuelve en una herramienta importante de mejora, para las destrezas intelectuales de los niños

Dimensión análisis y reflexión

En esta dimensión hablamos de como descifrar de manera minuciosa un tema y así conocer sus características específicas el analizar es parte de la inteligencia humana, pues ayudara a registrar, encausar la información recibida y así hallar posibles soluciones. La reflexión ayudara a considerar la información recibida para estudiarla y poder comprenderla de forma correcta

Dimensión de opinión

Es esta dimensión hablaremos de la importancia de que los niños formen sus propias opiniones a partir de plantearles situaciones o conflictos, esto los ayudara a desarrollar su creatividad, y a expresar sus sentimientos, emociones.

Un recurso que se puede usar seria leerles cuentos, los niños en su mayoría se identificarán con los personajes, de esta forma, sus opiniones serán únicas, pues adquirirán la facultad de escuchar y prestar atención. Un aporte más seria que desarrollaran habilidades lingüísticas.

Dimensión de sintetiza y reorganiza

En esta dimensión hablaremos sobre la capacidad de los niños de poder resumir en forma breve con ideas relacionadas a un tema en específico. Lo harán de forma oral o a través de dibujos. Estas ideas guardan una coherencia entre sí, pues organiza sus pensamientos y las comenta.

Estrategias lúdicas

Concepto

Las estrategias lúdicas consisten en la realización de múltiples actividades en las que se toman en cuenta como juegos de escritorio, individuales o grupales. Etc. Cada uno de los antes mencionados posibilita diversos desempeños, logros para afianzar las capacidades que poseen los estudiantes.

⁴⁹ Las estrategias lúdicas son acciones que se van constituyendo dentro del aula, para mejorar el desarrollo oportuno sobre las nociones de los estudiantes y motivarles a través de la implementación de juegos motivacionales que posibilitan diversos aprendizajes dentro de aula, de acuerdo con ⁴ Díaz y Hernández (2002, p 234) manifiestan que “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”.

Aparte de activar el aprendizaje, brinda ayuda a desarrollar las capacidades de comunicarse con mayor soltura etc. Cabe mencionar que también son métodos que nos invitan a ir apropiándonos de cada uno de ellos y así poder incorporarlos en la práctica educativa, los cuales iremos viendo los resultados en distintos tiempos llámese a corto, mediano o largo plazo.

⁴ Según Carretero (1995), enfatiza que: “(a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos”. El autor manifiesta que son los niños y niñas va construyendo por ellos mismos a través de su cotidianidad.

7 Las estrategias didácticas

En el desarrollo de las actividades docentes es necesario emplear un diseño variado de estrategias, las cuales nos permitan el interactuar, involucrar y entrelazar el conocimiento que se va construyendo con los conocimientos que tienen en este caso los niños.

Las estrategias didácticas deben incluir en su desarrollo la creatividad, reflexión. También influye que el docente pueda provocar un ambiente en cual los invite a indagar, explorar, para que así puedan resolver sus hipótesis, a aclarar sus diversas ideas, etc. La práctica de ello afianzara de manera súbita los conocimientos que poseen, ampliaran sus saberes previos, pequeños conceptos sobre algunas situaciones vividas, pues cada uno de los niños y niñas convertirán estos objetivos en acciones relevantes para ellos mismos.

Huerta (2000) menciona y explica que “las estrategias son aquellas acciones que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre”. Como se sabe al desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje te invita en cada momento a renovar cada uno de los contenidos, juegos que los usamos como estrategias que resultan atractivas para nuestros pequeños estudiantes

Chacón (2000) expresa que “las estrategias didácticas son un conjunto de procesos que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito.”¹ Para Chacón las estrategias deben estar orientadas a los niños y siempre se debe tener en cuenta que los temas que sean precisos e interesantes para los alumnos, el docente debe mostrar motivación para así poder motivar al estudiante

²³ Cooper (2001) manifiesta que “las estrategias didácticas son planes dinámicos y creativos para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos”. El éxito de las estrategias se basa en que métodos se emplearan y la secuencia, modelo y la conformación que el equipo siga.

¹ De acuerdo con Andreu y García (2012), expresan que “las estrategias lúdicas es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad”, lo que quiere decir que tiene un repertorio de ¹ actividades donde se unen “el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”.

Según Jiménez, C.(2002) da a conocer que “la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce gozo acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego”. ¹ El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. Con las estrategias didácticas lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha

aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1 Características que deben tener las actividades lúdicas

La manifestación de desarrollar actividades en la etapa de educación inicial, deben plasmarse en acciones lúdicas que estén estrechamente ligados a los intereses y necesidades de los niños y niñas, a continuación, algunas características que deben reunir:

- Tienen que favorecer la libertad.
- Organización de actividades con carácter auténtico y único.
- Ubicar en su contexto al niño.
- Generar un clima agradable para la socialización.
- Ser integradora y rehabilitadora.
- El material no tiene mucha relevancia en el juego, pero si la actividad lo requiere es realmente importante y por la tanto este no debe representar peligro alguno.
- Si un juego es dirigido, se debe decretar ciertas reglas teniendo en cuenta el nivel de comprensión de los niños.
- Brindar el espacio adecuado para los diversos juegos a realizar.
- Colocar a disposición de los niños y niñas siempre nuevo material.
- Afianzar el **1** disfrute de los niños en todo momento

Importancia de la realización actividades lúdicas para el desarrollo de la motora gruesa.

El desarrollo motor de los niños es determinante para la evolución general. Cuando se inicia esta actividad podemos asegurar que el niño ira conociendo como está formando su cuerpo, a la vez que ira relacionando sus movimientos con la coordinación y el equilibrio, todo ello dará pie a integrar sus capacidades sensoriales, estableciendo destreza y habilidad. Un facilitador de la sinaptogénesis es el desarrollo de la actividad lúdica, esto se refiere, a que desarrolla en gran escala la transmisión de información que existe entre neuronas así también como las conexiones sinápticas que hay en las mismas.

A pesar, que la formación de la sinapsis se produce a lo largo del ciclo de vida de una persona, es esencial que el desarrollo madurativo cerebral de los niños sea desarrollado en las primeras fases debido a que la plasticidad neuronal es mayor.

Según Gracia Milla (2012), “el juego es una actividad natural de inicio en la primera infancia que se produce por:

- El impulso que tienen los niños hacia el movimiento y la exploración del entorno.
- La necesidad que tienen de contacto afectivo y social.
- La comprensión y uso del medio en el que viven.
- La exposición estimular de objetos y materiales ante el niño/a que puedan servir como herramientas de juego.
- Motor de experimentación”.

El juego le brinda al niño la posibilidad de conocerse a si mismo, de conocer un sentido del yo. Los niños comienzan a confiar en la consistencia y constancia del ambiente. Dicha confianza desenvuelve el sustento para la identidad del ego. El juego posibilita al niño a

examinar **la realidad** del mundo **interno y** del mundo **externo**. Le da la posibilidad de expresar sus sentimientos sin tener miedo a recibir un castigo, sino que lo apoya a comprender sus frustraciones e impulsos y poder controlarlos. Dicho control le da una base para tener autoconfianza, refuerza su ego y ayuda a su capacidad de adaptación para alguna necesidad en el futuro. El juego es para divertirse: abre las puertas a un mundo de creatividad, alegría y humor.

El desarrollo cognitivo está relacionado estrechamente con las actividades lúdicas que desarrolla el niño, ya que los músculos de diferentes partes de su cuerpo se ejercitan, liberando así la energía excedente que hace que el niño demuestre actitudes negativas ya que este se encuentra tenso, nervioso o irritable. Gracias a las actividades lúdicas el niño descubre sus capacidades mientras que se relaciona con el entorno que lo rodea, esta interacción desarrolla capacidades para que pueda establecer relaciones sociales futuras.

¹ **Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis**, nos indica **que**:

“El juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.”

La lúdica puede ser entendida **como la** manera **natural de** integrar **a los niños** con su entorno, de adquirir aprendizaje, de socializar con los demás, de comprender las normas y

⁶⁶ como funciona la sociedad en la que viven y a de la cual son parte. (Todo lo antes mencionado hace alusión ¹ a la socialización como el desarrollo de inducción coherente y amplio de los individuos en el grupo social que les tocó al momento de nacer, que le da la posibilidad de aprehender y fabricar la realidad desde los patrones que le marca la sociedad donde creció, luego aumenta su marco de referencia y visión con la fusión que tiene con ²⁹ otros grupos sociales y con culturas distintas a la suya). Por estos motivos la lúdica es una parte principal del proceso de socialización, y sobre todo para que este se de en un ambiente natural.

El juego y la lúdica juegan un papel ²³ muy importante en las etapas de vida de un ser humano sobre todo en la primera etapa que es la infancia. De igual manera el juego es una forma de potenciar el aprendizaje sin hacer que este se vuelva tedioso o aburrido, también transforma las creencias y experiencias de los niños. Las estrategias lúdicas por otro lado son muy importantes en el motor grueso el cual permite que los infantes agudicen sus sentidos, tales como “saborear, tocar, escuchar, mirar, sentir diversas texturas, temperaturas experimentan el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que en el emiten.”

⁴ **Importancia de las Estrategias Lúdicas**

Dentro de la educación ⁷ las estrategias lúdica juegan un rol muy importante y fundamental, dado que ⁴ la educación se ha visto envuelta en cambios continuos incluyendo el desarrollo de la innovación educativa, dentro de la currícula se indica que las estrategias lúdicas deben ser integradas al sistema educativo, por lo que el docente tiene la obligación de dar a los estudiantes medios didácticos, que les permitan facilmente obtener ³⁵ educación de

calidad. Las estrategias lúdicas son esenciales ya que permiten a los niños desenvolverse como persona, dan conocimientos elementales, las más populares como el juego permitirán que el proceso de aprendizaje sea más fácil el proceso de aprendizaje, y permitirán que el niños sepa como enfrentarse a situaciones distintas en la vida, es imprescindible para un buen desarrollo psicomotor, social y afectivo. A través del juego los niños conocerán reglas y normas que deben respetar.

Por otro lado al momento de brindar una clase los docentes deben tener en cuenta los medios de los cuales disponen, por ejemplo medios didácticos o medios materiales que durante el tiempo algunos profesores no les han dado la suficiente importancia ya que piensan que no es necesario escoger los recursos que se utilizaran al momento de impartir la clase, lamentablemente están en un grave error ya que es muy importante escoger los recursos apropiados ya que estos forman parte de que el desarrollo del conocimiento se realice de manera eficaz y enriquecen el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje. Se muestran distintas dimensiones de la vida a través de la lúdica, entre las que se pueden indicar: “el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales se involucran y asumen un lugar- identidad, además de un modo de ser particular.”

Desde un enfoque curricular se expresa, que la lúdica es considerada como el potencial creativo y gozoso que existe en cada uno de nosotros, esto lo podemos expresar de diferentes formas como son el arte, la música, el deporte, otros. Es por esta razón que actualmente se habla de la pedagogía lúdica o simplemente ludo-pedagogía, que da un enfoque de carácter sistemático de investigación lúdica que es aplicada a la pedagogía. Entre diversas investigaciones con resultados positivos destaca las investigaciones realizadas por el grupo KINEPAIDEIA que trata sobre la acción del docente sobre la ludo- pedagogía , haciendo

que el alumno disfrute mientras aprenda nuevos temas , mientras que el objetivo del aprendizaje no se vea afectado.

7

Tipos de Estrategias Lúdicas

Existen distintos tipos de estrategias lúdicas y estos hacen referencia a que han creado nuevos métodos para enseñar teniendo en cuenta que hay estudios donde se enfatiza la relación del desarrollo de los individuos y su conexión con los hemisferios, por ejemplo: “las inteligencias, como la inteligencia múltiple y la inteligencia emocional, que se relaciona al ser humano como único”.

4

Los tipos de estrategias que se investigó de acuerdo a, SÁNCHEZ, Gema (2010) (pág. 13, 14, 15, 16) “menciona que las estrategias se dividen en dos en directas e indirectas”, por la tanto Sánchez manifiesta, “que las estrategias directas se sub dividen en de memorias, cognitivas y compensatorias y cada una de ellas se vuelven a subdividir, las estrategias indirectas en meta cognitivas, afectivas y sociales las que refiere en su totalidad a lo afectivo del ser humano”.

Características de las estrategias lúdicas

1

Los juegos de mesa, convivir con los amigos, ir a comer o a un parque de diversiones puede ser considerado una actividad lúdica, es más podemos decir que todo lo que le sea placentero a un individuo puede considerarse como un ocio lúdico o juego. Para que sean experiencias lúdicas deben cumplir ciertas características como:

- Expresar la imaginación debe ser permitido y fomentado.
- La capacidad creativa debe ser mejorada.

- La concentración debe ser fomentada y estimulada.
- ²⁸ La relación con otras personas deber ser fomentada si el juego es grupal
- Ayudar a conformar la personalidad
- Debe ayudar a liberar tensiones
- Debe generar alegría, diversión y entretenimiento en las personas
- No deben obligar a que el niño permanezca dentro del juego si es que él no lo desea.
- ¹ Se debe lograr satisfacción física, mental y espiritual.
- Debe promover el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.
- Debe influir positivamente en el sentido del humor.
- Debe ayudar a que los niños adquieran conocimiento y entiendan conceptos.

⁸³ El juego como Estrategia Lúdica

Según Caballero, A. (2010). El Juego Un recurso invaluable. México “El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes”.

La personalidad del ser humano está unida al juego, ya que a través de este se pueden desarrollar habilidades que se volverán innatas, naturales y espontáneas para el individuo y logrará que este llegue a poseer capacidades de una persona creadora. El juego “Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”. (Ocaña, 2009).

Desde otra perspectiva, podemos ver que el juego no es solamente una actividad que simplemente nos hace estar felices o alegres sino que va más allá de eso ya que ayuda a que las habilidades, capacidades y destrezas se desarrollen y sean mejoradas, se debe recordar que no se juega solamente por diversión sino que se busca llegar a una meta o cumplir un objetivo.

Se debe ofrecer un ambiente Lúdico, que llegue a transformar la clase vertical y distanciada, dándole un giro de 360 grados cambiando ese sistema de relacionarse a través de tensiones y contradicciones, las cuales se llegan a superar desarrollando los juegos. Es necesario aplicar estas actividades ²¹ para mejorar los resultados académicos y propiciar una convivencia pertinente.

Teniendo al juego como estrategia el implementarlo en las aulas afianzara ⁸⁴ los procesos cognitivos como “la atención, concentración y la convivencia, pues dinamiza las relaciones al interior del aula, refuerza conceptos y despliega saberes en equipo pues este proceso metodológico es de gran importancia en nuestra labor, pues permite implementar métodos y analizarlos durante su aplicación”.

Con respecto ²¹ a la comunicación, el juego permítete que las indicaciones e interacciones de los estudiantes. La creación de ³¹ nuevas reglas y del respeto por ellas durante los juegos, y todo ello establecerá un grado de confianza y cercanía que propiciará comportamientos amigables.

Se recomiendan ³¹ que para este tipo de metodología tengan un mayor impacto, es necesario que se implemente en las diversas áreas se integren diferentes actividades, en las cuales ²¹ los estudiantes participen en la construcción y adaptación de los juegos con reglas e instrucciones para que así se apliquen en los juegos establecidos.

⁴ Clasificación de los Juegos

Se puede clasificar los juegos en distintas ramas y por este motivo no se han logrado unir en una sola clasificación. La clasificación de los juegos se realiza para que a los docentes se les haga más fácil escoger el juego adecuado dependiendo de la actividad que quieran realizar. Sirve como una pauta para que los docentes puedan utilizar las estrategias adecuadas para las distintas actividades que realizarán los niños, el docente siempre debe estar al tanto ⁴ de sus estudiantes, observar detenidamente al niño cuando jueguen de manera libre y también deben observarlos cuando el juego tenga reglas establecidas o deba ser dirigido por alguien. Gracias a los juegos se puede apreciar el desarrollo que ha tenido cada niño y como han evolucionado en todas las etapas de su niñez, Por otro lado gracias al juego se pueden observar ⁶⁴ los gustos y preferencias de los niños y así poder ayudarlos a desenvolverse en el área que más les guste. Podemos observar cómo es que se clasifican los juegos en la siguiente sección:

Los juegos cognitivos: Hay distintos tipos de juegos cognitivos, algunos pueden ⁴ ayudar a desarrollar el cognitivismo individual por ejemplo: “los juegos de manipulación, juegos de construcción, juegos que desarrollan el descubrimiento y la exploración”. Por otra parte hay juegos que ayudan a desarrollar otras habilidades como: “los juegos de memoria, atención, juegos que desarrollan la imaginación y varios juegos lingüísticos”.

⁴ **Los juegos psicomotores:** Estos juegos apoyan al aprendizaje del niño y les ayudan a reconocer por si solos sus capacidades, a su vez pueden examinar el entorno en el que se encuentran y las cosas que lo rodean, esto permite que el niño los haga participes del juego. Existen distintas clases de juegos, por ejemplo: “los juegos de conocimientos corporales, juegos motores, juegos sensoriales, juegos que ponen a condición el físico del niño”.

4 Los juegos simbólicos o de ficción: Este tipo de juegos están basados en reglas que ya han sido preestablecidas antes de empezar, por ejemplo: “La cadena, cruzar el lago, torres de hielos”.

Los juegos sociales: Estos son juegos grupales y hacen que los niños puedan relacionarse más fácilmente entre ellos, son parte fundamental del proceso de socialización que un niño debe vivir, es una forma de aceptarse entre todos.

Los juegos afectivos-emocionales: Son juego que ayudan a que el niño pueda enfrentar determinadas situaciones o circunstancias personales, por ejemplo los juegos de autoestima permitirán que el niño sea feliz siendo quien es y lo más importante se acepte a si mismo con sus errores y virtudes.

4 El juego como estrategia lúdica de aprendizaje

Los juegos como ya se ha visto tienen **40 mucha importancia en el proceso de aprendizaje** ya que ayudan a mejorar **4** distintos procesos como: “de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de los niños y niñas, dentro del aula”, **el** profesor debe encontrar herramientas modernas para mejorar las estrategias lúdicas y así el aprendizaje.

Las estrategias lúdicas brindan una base sólida **56 para el desarrollo y aprendizaje de los niños** es por eso que **se** debe tener una forma correcta para identificarlas y clasificar las mejores para aplicarlas en la enseñanza, aunque debemos tener en cuenta que es una tarea complicada ya que no se podrá saber con exactitud si la estrategia que escogió un docente es la indicada hasta que sea ejecutada, a pesar de eso el juego siempre será fundamental en la enseñanza y el aprendizaje.

12

Juegos didácticos divertidos para el proceso de aprendizaje de los niños

El aprendizaje en los niños es más efectivo si se imparte a través de juegos didácticos, con esta clase de juegos, los niños divierten y aprenden al mismo tiempo.

12

Existe gran variedad de juegos que se encargan de brindar conocimientos de calidad, de manera divertida y variada pues estos hacen que el aprendizaje ya no se desarrolle de manera monótona por el contrario que el aprender se vuelva divertido.

La manera más adecuada para que los niños aprendan y a la vez se diviertan son los juegos didácticos, con estos aprenden a desarrollar distintas habilidades y destrezas que les servirán a lo largo de su vida. Algunos de estos juegos son:

Dimensiones de las Estrategias Lúdicas

Dimensión de los Juegos cognitivos

En esta dimensión de los juegos cognitivos se pone en marcha la curiosidad del niño. Los juegos cognitivos empiezan cuando el niño es aún un bebé y tiene contacto con los objetos que lo rodean, el bebé trata de examinar y tocar dichos objetos. Luego de esto a medida que el bebé crezca ya no tratará solo de manipular los objetos, sino que usará su inteligencia para resolver retos.

Dimensión de los Juegos emocionales o afectivos

En esta dimensión de los juegos emocionales se desarrollan “la voluntad del menor y su sensibilidad”. Son juegos que permiten al niño tener dominio de su voluntad y le generan instintos sociales. Se deben escoger juegos que le permitan al niño tener buenos hábitos y buena conducta.

Dimensión de los Juegos Psicomotores

Los juegos psicomotores son juegos de movimientos, también desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de niños y niñas en edades tempranas, constituye un excelente medio educativo que influye en las formas más diversas y complejas de la evolución del niño; ya que Proporciona “el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, reptación, destreza, flexibilidad, rapidez y resistencia entre otros. De las cualidades morales y evolutivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina y el colectivismo, etc”.

El Juego y su Incidencia en el Desarrollo Integral del Niño.

El juego en el preescolar tiene su incidencia en los aspectos siguientes:

1. Desarrollo Físico: El juego incide al desarrollo muscular y a coordinar los movimientos variados de las formas diversas de “lanzar una pelota o levantar objetos, con estas actividades desarrollan su motricidad gruesa, el cortar, pegar, pintar, construir modelos y armar rompecabezas; jugar con arcilla ayudan a desarrollar su motricidad fina.”

2. Desarrollo Mental: A través del juego el niño comprende conceptos y su significado, como: “arriba – abajo, grande – pequeño, duro – suave y a dar soluciones y respuestas”.

3. Desarrollo Emocional: En los juegos nunca habrá una respuesta correcta o incorrecta, ya que el niño puede encontrar distintas soluciones para un mismo problema, puede que una opción no sea la mejor pero él mismo debe darse cuenta y aprender del error

si es que se equivocó, esto ayuda a darle libertad de expresión y poder cuestionarse, además que puede adquirir conciencia del porqué de sus emociones y así aprender a controlarlas, por otra parte el niño se pondrá feliz si tiene ⁶ éxito o triste ante el fracaso.

4. Desarrollo Social: A medida que crece el niño mostrará actitudes variadas cuando juegue con otros niños, al momento de jugar el niño tiene distintos roles de los cuales irá aprendiendo, por ejemplo si juega a que es un profesor deberá aprender a escuchar y a liderar a sus alumnos lo que le permitirá tener nuevas experiencias, sabrá escuchar y resolver problemas, al jugar el niño desarrolla autonomía, su lenguaje oral y corporal, además de aprender a respetar reglas que se indiquen en el juego algo clave para su desarrollo en el futuro, si se inculca a los niños el respeto tendremos adultos respetuosos en el futuro que sepan aceptar a los demás

⁶ **Importancia y Tipos de Juegos.**

Para el educador es de suma importancia estar seguro de que tipo de juego es el que debe utilizar para que los niños puedan alcanzar de manera plena todas sus habilidades ya que el juego brinda alegría y satisfacción.

⁶ **a) Juegos de Imitación:** Wallon nos define como “la inducción del acto por un modelo exterior es el principal juego de los niños de 2 a 7 años. Las niñas con el juego de muñecas, a las mamás, a la maestra, a la enfermera. El niño equipo de torero, vaquero, constructor.”

Como se sabe los niños aprenden a través de la imitación, por ende mientras más repitan una acción esta podrá ser más perfeccionada, los niños pueden apoyarse de juguetes u objetos que tenga a disposición, como muñecos, platos, incluso piedras, esto ayuda a

umentar su imaginación y comprender para que sirve cada uno de los juguetes con los que interactúa.

Los juegos de imitación pueden desenvolverse desde una esquina en su casa o en su vida diaria. Por ejemplo se le puede enseñar a los niños a cortar frutas como si esto se tratara de un juego, esto le ayuda a desarrollar una nueva habilidad que le servirá para su vida. Con los juegos de imitación se desempeñan distintas capacidades como: “movimientos corporales, la imaginación, relaciones espaciales, conocimientos de su cuerpo, la memoria, la atención, la observación, los músculos grandes y la creatividad”.

6
b) Juegos Motores: Un pensamiento de Froebel puede “dirigir nuestros estudios sobre el desarrollo del juego en su relación con el aspecto integral del individuo, el niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea adulto, solo recuerde su paso por el jardín de infancia que jugó y fue feliz”. Se menciona que los juegos de movimientos son los juegos predilectos en la primera edad del niño y apoyándose en las teorías biológicas; en la que Gross define el juego como “La más pura expresión de la experiencia motora. Para presentar la infinita gama de movimientos de una forma comprensible tenemos tres tipos de movimientos”.

- ❖ **Juegos Naturales:** Son acciones que el niño realiza con familiaridad, son espontáneos y muy expresivos.
- ❖ **Juegos con Movimientos Analíticos:** Son juegos que están enfocados en que el niño sepa localizar distintas partes de su cuerpo y pueda señalarlas, mencionarlas y moverlas cuando se les indique.

- ❖ ¹ **Movimientos Generadores:** Estos movimientos pueden dar origen a ciertas acciones y son continuos. Podemos utilizar juegos como: “saltar obstáculos, imitando al cangrejo, animales en la selva, saltar charquitos, el lobo, el martillo, el bugüi – bugüi”.

c) **Juegos Sensoriales:** Aunque hablemos por separado de juegos sensoriales y motores no se le puede establecer divisiones ya que existen interferencias entre las facultades del individuo. No es exclusivamente educación de los sentidos, sino que mediante ella se producen verdaderas elaboraciones psíquicas infantiles. La mayoría de juegos sensoriales se basan en el material didáctico utilizado por Froebel, Montessori y Decroly “Necesitamos diversos juegos y de múltiples tipos para poder establecer una graduación en los ejercicios que a través de ellos queremos realice el niño. Para los primeros juegos emplearemos el material de objeto más grande y después el más pequeño, cuando el niño vaya adquiriendo suavidad en el tacto y destreza en las manos, agudeza visual y atención.”

d) ¹³ **Juegos Psicológicos:** Piaget afirma que “la lógica no aparece hasta pasada la infancia, que el niño no induce, ni deduce, como el adulto, sino que distingue de distinta forma va de lo particular a lo particular, es decir trasluce”. Algunos ⁶ psicólogos modernos como Carlota Buhler que han estudiado al niño, han concluido ¹³ que “él tiene una vida intelectual superior a lo que afirma Piaget y que es capaz de obstrucciones. Existe por tanto proceso intelectual en el niño de temprana edad, que debe ser puesto en marcha por medio de juegos y ejercicios apropiados”.

- Juegos de Colores; de formas y colores combinados.
- Juegos de Paciencia; rompecabezas, puzzles, bolsas para ensartar.

- Juegos de Familia; barajas de familias, que el niño deber ordenar.
- Juegos de Posiciones y Direcciones.
- Juegos de Asociación.

Siempre se preferirá el juguete que le dé al niño libertad ya que este puede ser utilizado por el niño como este crea más conveniente, haciendo así que las actividades que realice tengan variedad y se alternen “los juegos psicológicos, motores, rítmicos, etc. con otras actividades como la pre escritura, pre lectura, dibujo”.

32

2.2.3. Definición de términos básicos

- **Pensamiento Crítico:** Entendemos como pensamiento crítico la habilidad o capacidad de analizar, identificar, conceptualizar, sintetizar y sobre todo evaluar cualquier información recibida, partiendo de la observación, reflexión.
- **Creativa:** Es la capacidad de generar ideas o actitudes que son originales lo que quiere decir que sean inusuales, nuevos y sorprendentes y que adicionalmente contribuyan de forma positiva en la vida de esa persona o de los que la rodean.
- **Lógica:** La capacidad para examinarse en términos de la claridad de sus conceptos y la coherencia y validez de los procesos de razonamiento que se lleva a cabo conforme a reglas que establece la lógica.
- **Pragmática:** La capacidad para examinarse en términos de los fines e intereses que busca el pensamiento y de las consecuencias que produce; analizar las luchas de poder o las pasiones a las que responde el pensamiento.
- **Estrategias lúdicas:** Las estrategias lúdicas son una serie de diversas actividades que involucran a los juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas,

juegos de mesa, etc., pues estas herramientas son empleadas por los docentes para afianzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

- **Juegos psicomotores:** “Los juegos psicomotores dentro del aprendizaje del niño le ayuda a que ellos se puedan explorar por si solos, ellos aprenderán a medir sus capacidades, también logran explorar y examinar su entorno y descubren lo que les rodea, haciéndoles participe del juego.”
- **Juegos afectivos-emocionales:** “Los juegos dramáticos que ayudan al niño o niña asumir ciertas situaciones personales, los juegos de autoestima este le ayudará a que él niño se sienta contento de ser quien es.”
- **Juegos cognitivos:** Existen distintos tipos de juegos cognitivos y estos ayudan a desarrollar en los niños el ⁴ **cognitivism individual, por ejemplo:** “los juegos de manipulación, juegos de construcción, juegos que desarrollan el descubrimiento y la exploración”.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.3.Marco Metodológico

23

3.3.1.Población y muestra

Población

La población de la investigación asciende a un total de 23 estudiantes entre niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa.

Muestra

La muestra para la presente investigación, se tomó en su totalidad, siendo una población pequeña de 23 niños de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa.

3.3.2.Unidad de análisis

48

La Unidad de Análisis lo conforman los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa.

55
3.3.3. Métodos de investigación

9
 El método de investigación que se va a usar tiene un enfoque cuantitativo con un método inductivo como una estrategia de razonamiento que se basa en la inducción, para ello, procede a partir de premisas particulares para generar conclusiones generales. En este sentido, el método inductivo opera realizando generalizaciones amplias apoyándose en observaciones específicas. Esto es así porque en el razonamiento inductivo las premisas son las que proporcionan la evidencia que dota de veracidad una conclusión.

69
3.3.4. Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo correlacional es un tipo de método de investigación pre experimental en el cual se miden dos variables. La variable 1 Pensamiento crítico y la variable 2 Estrategias Lúdicas.

3
3.3.5. Diseño de investigación

El diseño del presente trabajo de investigación es pre experimental porque maneja una Pre prueba, Post prueba en un solo grupo.

GO1 ----- GO2

X

2
 G = grupo de investigación

O1 = Pre test

X = Programa Experimental

O2 = Post test

El diseño de ¹⁸ pre test, post test en un solo grupo que expone una prueba previa antes de la aplicación del ³⁶ estímulo o tratamiento experimental después se administra el tratamiento y finalmente se aplica una prueba post test.

⁵⁴ 3.3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Técnica

La técnica para Córdova (2012) “es un conjunto de procedimientos organizados para recolectar datos correctos que conlleven a: Medir o conocer una variable”.

La Técnica que se va usar es la ³ Observación la cual consiste en examinar detenidamente los fenómenos en forma directa y recoger información tal cual se muestra en la realidad y la Entrevista a las docentes.

Instrumento

⁴⁴ Los instrumentos para Arias (1999) “son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”.

¹¹ La ficha de observación es un instrumento que registra datos con un orden lógico, práctico y concreto. Dicho instrumento fue elaborado en base a las rutas del aprendizaje (MINEDU, 2015) ¹¹ ya que en ellas describen cómo y qué capacidades y habilidades deben desarrollar en la etapa preescolar. Es el Instrumento que se va a utilizar el ⁴⁷ la Ficha de Observación tanto en Pre test y Post test. Teniendo los valores que son la escala de calificación Nunca (1), A veces (2), Siempre (3).

⁷⁰ 3.3.7. Validez y confiabilidad.

Los instrumentos utilizados en el presente trabajo fueron validados por el juicio de expertos.

4 3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos.

- Entrevista
- Ficha De Observación

3.3.9. Validación y confiabilidad

Se validó los tres instrumentos que son dos fichas de observación para los niños y una entrevista para las docentes mediante un validador de Juicio de Expertos, lo cual nos permite tener la confiabilidad de los instrumentos

33

CAPITULO IV

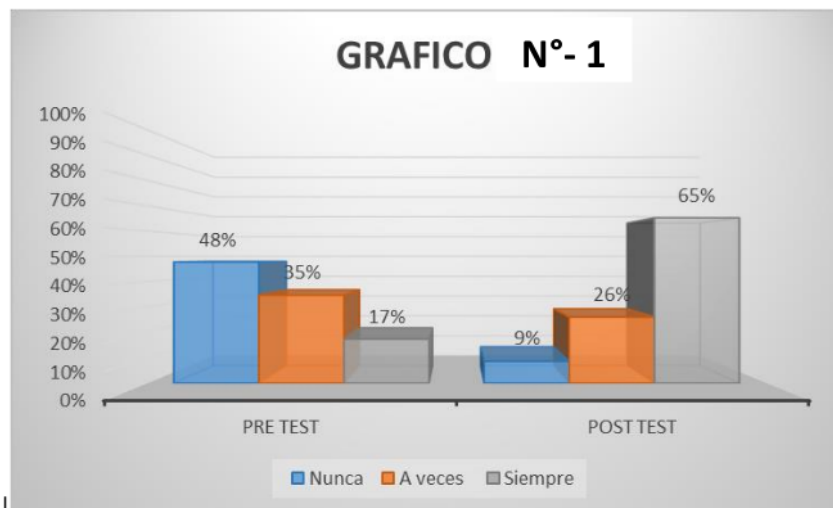
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

FICHA DE OBSERVACIÓN "A"

Tabla N°- 1

INDICADOR 1				
Propone sobre la posible solución a un problema				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	48%	2	9%
A veces	8	35%	6	26%
Siempre	4	17%	15	65%
ESCALA	23	100%	23	100%

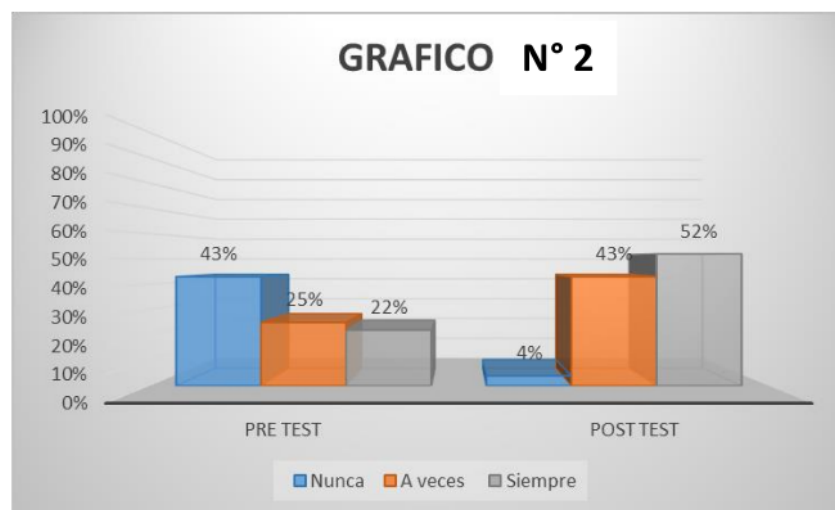


Interpretación # 1

En el gráfico y la tabla observamos que el 48% de la muestra nunca propone sobre la posible solución a un problema, el 35% a veces y el 17% siempre, entendemos que no proponen posibles soluciones.

Tabla N°- 2

INDICADOR 2				
Explica con sus palabras el proceso de resolución del problema				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	43%	1	4%
A veces	8	35%	10	43%
Siempre	5	22%	12	52%
ESCALA	23	100%	23	100%

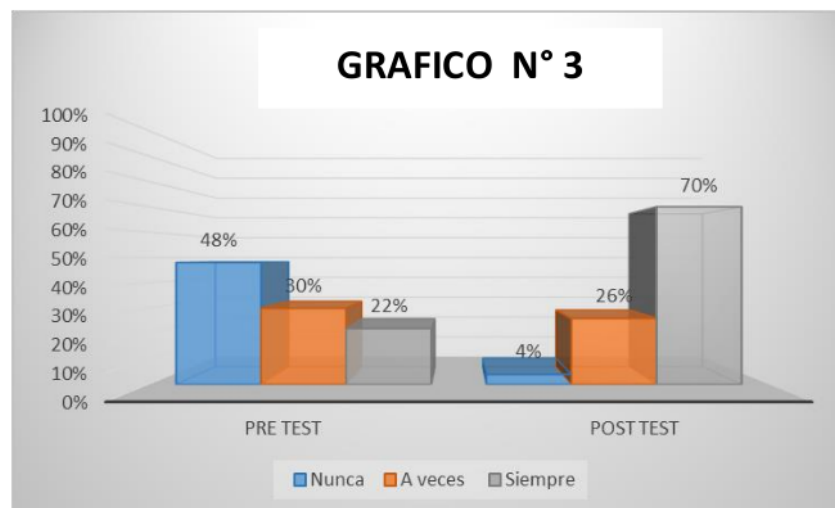


Interpretación #2

En el gráfico y la tabla observamos que el 4 % de la muestra explica con sus palabras el proceso de resolución del problema, el 43% a veces y el 52 % siempre, entendemos que la mayoría explica con sus palabras.

5
Tabla N°- 3

INDICADOR 3				
Describe en forma coherente lo que ha realizado hoy				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	48%	1	4%
A veces	7	30%	6	26%
Siempre	5	22%	16	70%
ESCALA	23	100%	23	100%

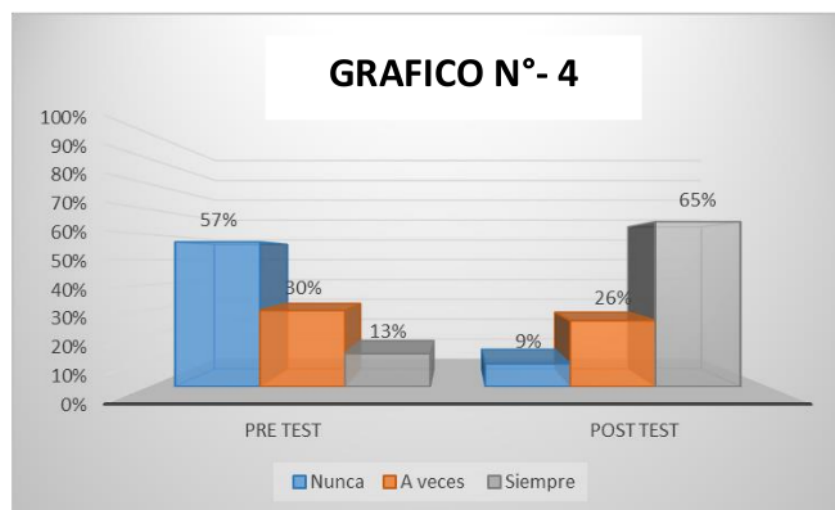


Interpretación # 3

En el gráfico y la tabla observamos que el 4 % de la muestra, describe en forma coherente lo que ha realizado hoy, el 26% a veces y el 70 % siempre, entendemos que describen son sus palabras lo realizado.

Tabla N°- 4

INDICADOR 4				
Analiza y comenta la utilidad de lo aprendido				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	13	57%	2	9%
A veces	7	30%	6	26%
Siempre	3	13%	15	65%
ESCALA	23	100%	23	100%

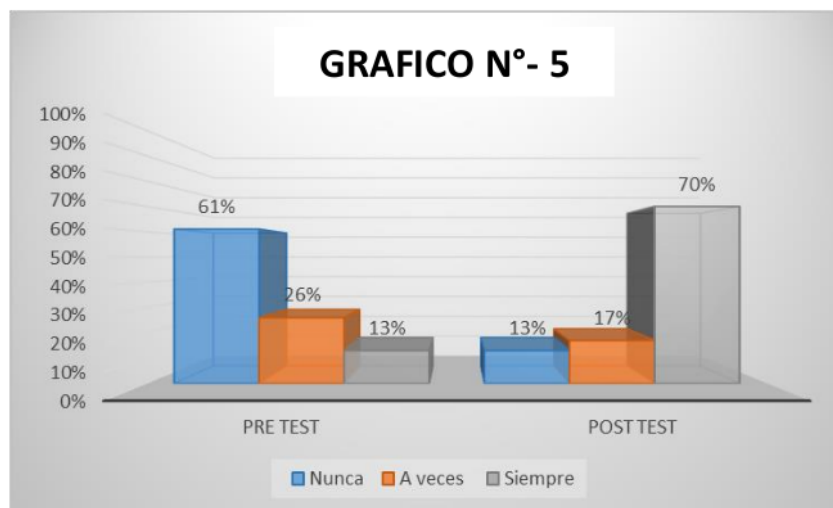


Interpretación # 4

En el gráfico y la tabla observamos que el 9% de la muestra analiza y comenta la utilidad de lo aprendido, el 26% a veces y el 65% siempre, entendemos que analiza

Tabla N°- 5

INDICADOR 5				
Explica las dificultades que ha tenido durante la actividad				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	61%	3	13%
A veces	6	26%	4	17%
Siempre	3	13%	16	70%
ESCALA	23	100%	23	100%

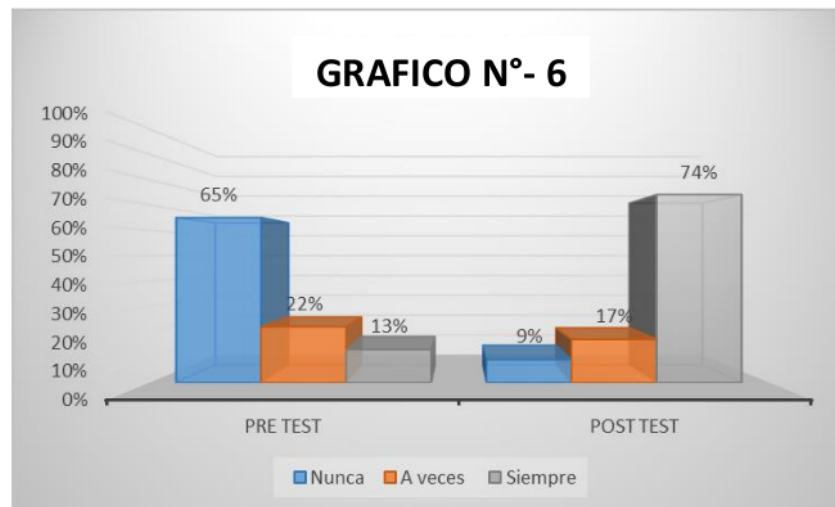


Interpretación # 5

En el gráfico y la tabla observamos que el 13% de la muestra, explica las dificultades que ha tenido durante la actividad el 17% a veces y el 70% siempre, entendemos que explica lo que le pareció difícil de la actividad.

Tabla N°- 6

INDICADOR 6				
3 Emita juicios de valor				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	15	65%	2	9%
A veces	5	22%	4	17%
Siempre	3	13%	17	74%
ESCALA	23	100%	23	100%

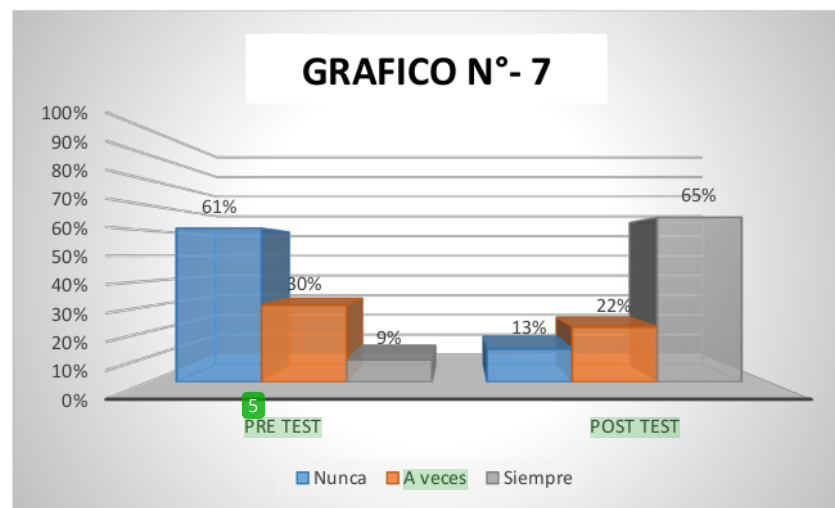


Interpretación # 6

En el gráfico y la tabla observamos que el 9% de la muestra emite juicios de valor el 17% a veces y el 74% siempre, entendemos que tiene opiniones propias.

Tabla N°- 7

INDICADOR 7				
Propone ideas y estrategias				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	61%	3	13%
A veces	7	30%	5	22%
Siempre	2	9%	15	65%
ESCALA	23	100%	23	100%

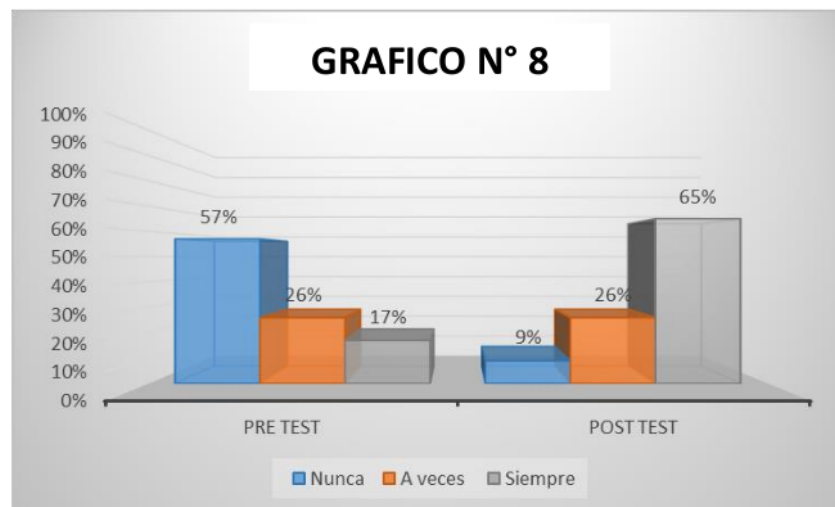


Interpretación # 7

En el gráfico y la tabla observamos que el 13% de la muestra propone ideas y estrategias el 26% a veces y el 65% siempre, entendemos que por iniciativa propia propone nuevas ideas.

Tabla N°- 8

INDICADOR 8				
Comenta sobre lo que le gusta de la actividad				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	13	57%	2	9%
A veces	6	26%	6	26%
Siempre	4	17%	15	65%
ESCALA	23	100%	23	100%

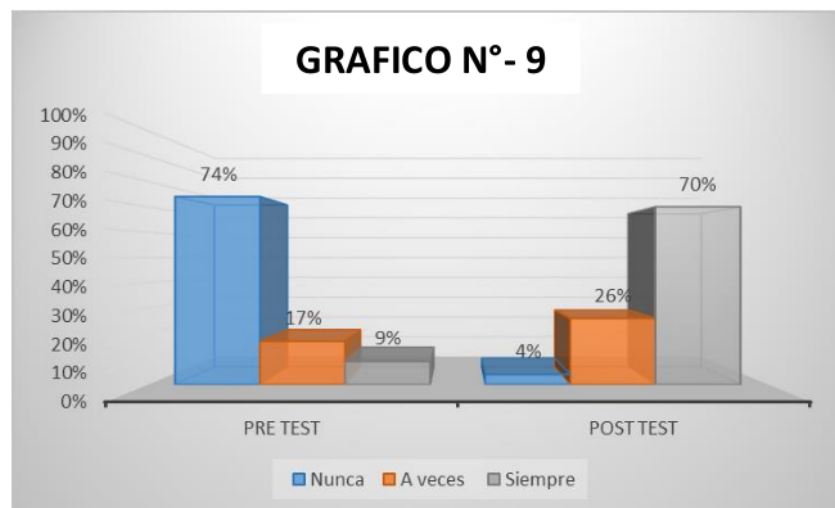


Interpretación # 8

En el gráfico y la tabla observamos que el 9% de la muestra comenta sobre lo que le gusta de la actividad el 26% a veces y el 65% siempre, entendemos que **opina sobre lo que le gusta o disgusta.**

Tabla N°- 9

INDICADOR 9				
Fundamenta sus ideas y opiniones				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	17	74%	1	4%
A veces	4	17%	6	26%
Siempre	2	9%	16	70%
ESCALA	23	100%	23	100%

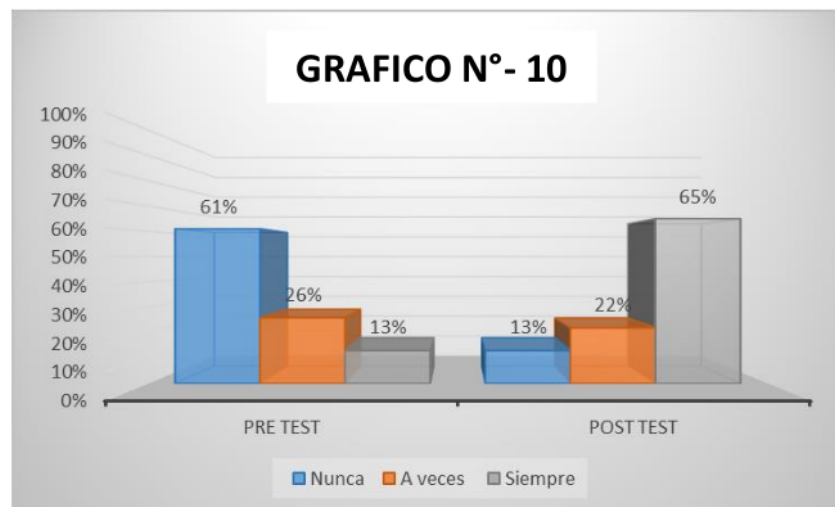


Interpretación # 9

En el gráfico y la tabla observamos que el 4% de la muestra fundamenta sus ideas y opiniones el 26% a veces y el 70% siempre, entendemos que sustenta y argumenta sus respuestas.

Tabla N°- 10

INDICADOR 10				
Resume con sus palabras lo aprendido				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	61%	3	13%
A veces	6	26%	5	22%
Siempre	3	13%	15	65%
ESCALA	23	100%	23	100%



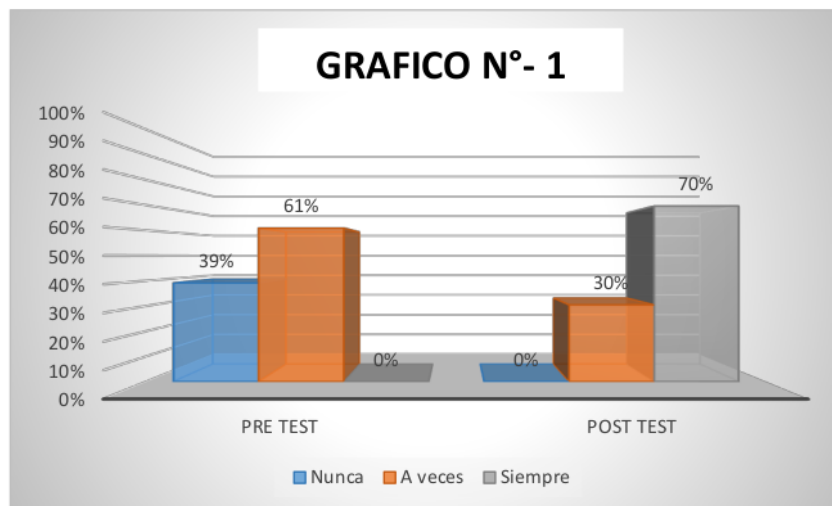
Interpretación # 10

En el gráfico y la tabla observamos que el 13% de la muestra resume con sus palabras lo aprendido el 22% a veces y el 70% siempre, comenta las ideas principales de lo que entiende

FICHA DE OBSERVACIÓN "B"

Tabla N°- 1

INDICADOR 1				
Se ubica en el espacio				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	9	39%	0	0%
A veces	14	61%	7	30%
Siempre	0	0%	16	70%
escala	23	100%	23	100%

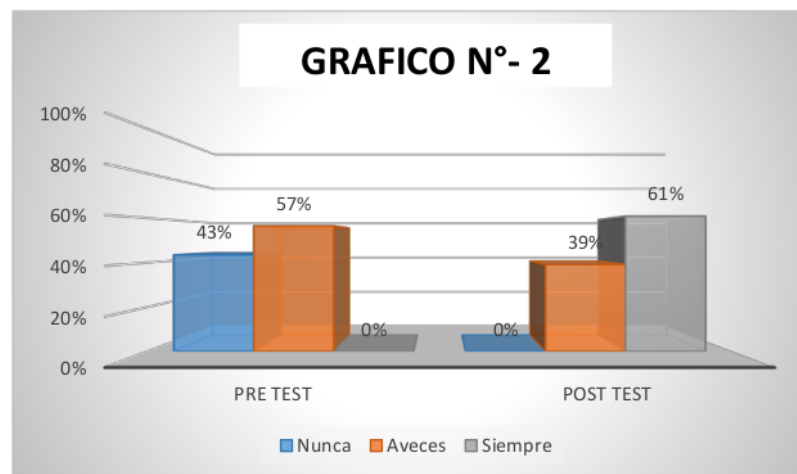


Interpretación # 1

De la muestra total de la población hemos obtenido que ²³ los niños y niñas logran ubicarse en el espacio que se desarrollan con un 70% y el 30% a veces.

Tabla N°- 2

INDICADOR 2				
Trabaja nociones temporales				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	43%	0	0%
A veces	13	57%	9	39%
Siempre	0	0%	14	61%
escala	23	100%	23	100%

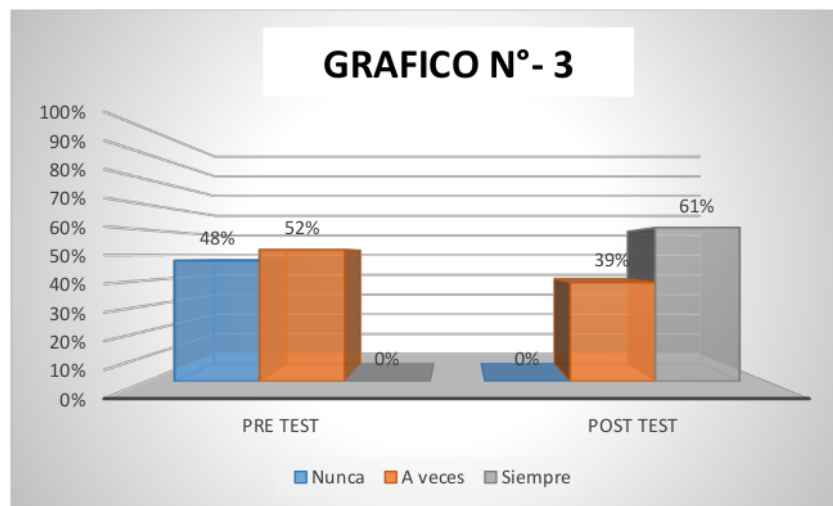


Interpretación # 2

Del total de la población evaluada, hemos obtenido que un 39% conoce nociones temporales y el 61% trabaja utilizando nociones temporales.

Tabla N°- 3

INDICADOR 3				
Mueve su cuerpo al ritmo de canción				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	48%	0	0%
A veces	12	52%	9	39%
Siempre	0	0%	14	61%
escala	23	100%	23	100%

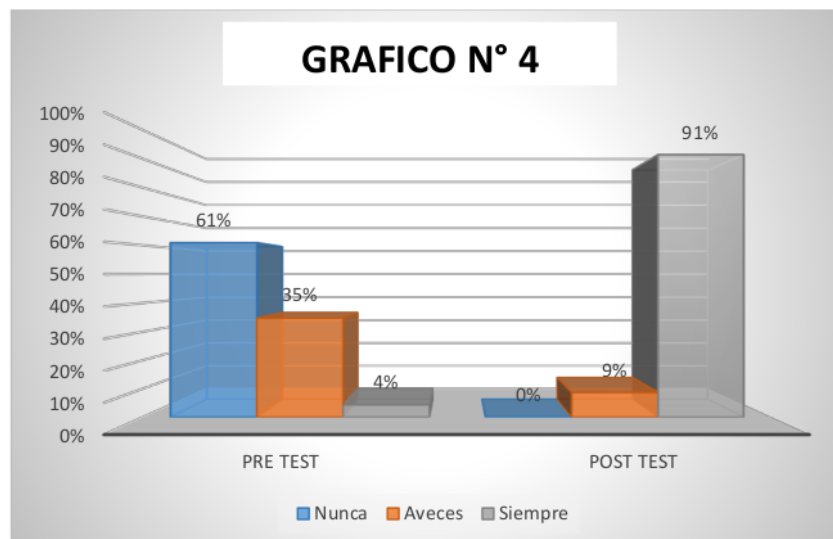


Interpretación # 3

De la totalidad de la población muestreada, hemos obtenido que el 61% realiza diversos movimientos acompañado una canción y el 39% se encuentra en proceso.

Tabla N° 4

INDICADOR 4				
Responde a las ordenes mencionadas haciendo uso de su cuerpo				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	61%	0	0%
A veces	8	35%	2	9%
Siempre	1	4%	21	91%
Escala	23	100%	23	100%

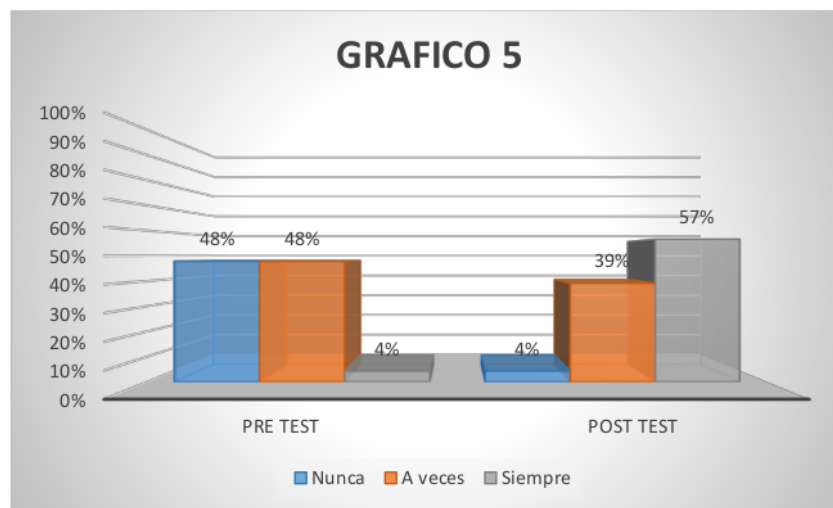


Interpretación # 4

Del total de la población a quienes se aplicaron esta ficha, hemos obtenido el resultado que el 91% responde utilizando las partes de su cuerpo y el 9% está en proceso.

2
Tabla N°- 5

INDICADOR 5				
Responde coherentemente a lo que se le pide que diga				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	48%	1	4%
A veces	11	48%	9	39%
Siempre	1	4%	13	57%
Escala	23	100%	23	100%

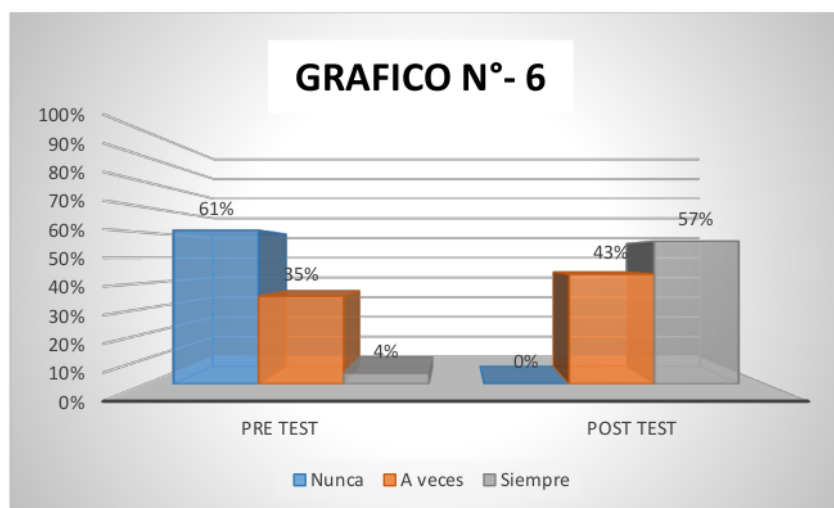


Interpretación # 5

Del total de la población entrevistada hemos obtenido que el 57% responde adecuadamente a las interrogantes planteadas, el 39% está en proceso y el 4% aún le falta afianzar mucho más.

Tabla N°- 6

INDICADOR 6				
Piensa y analiza antes de emitir una respuesta				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	61%	1	4%
A veces	8	35%	9	39%
Siempre	1	4%	13	57%
Escala	23	100%	23	100%

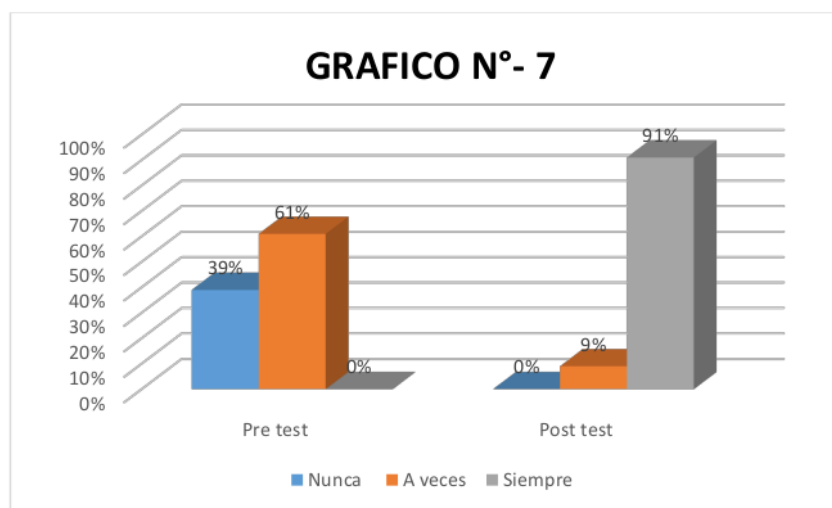


Interpretación # 6

Del total de la población muestreada hemos obtenido que el 57 % analiza y se toma un poco más de tiempo para emitir su respuesta. También el 47% se encuentra en buen camino.

Tabla N°- 7

INDICADOR 7				
Describe las dificultades que se le presentaron ante la realización de la actividad				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	9	39%	0	0%
A veces	14	61%	2	9%
Siempre	0	0%	21	91%
Escala	23	100%	23	100%

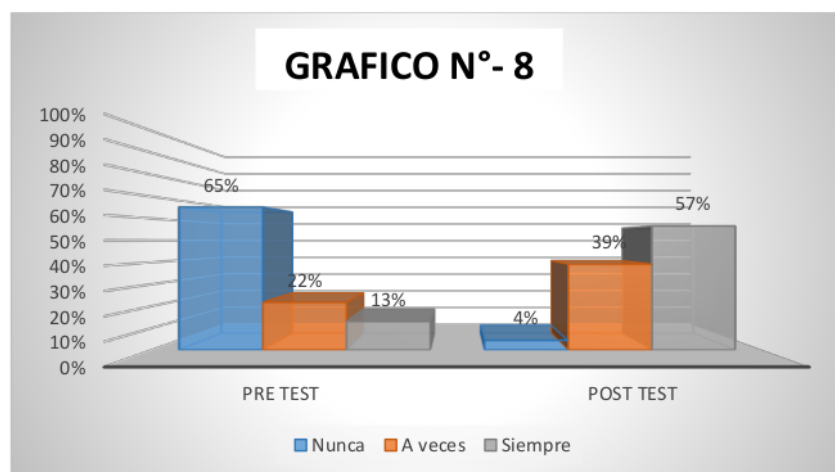


Interpretación # 7

De la muestra total hemos obtenido que el 91% describe las dificultades que se ocasiona en el momento del desarrollo de actividades y el 9% se encuentra en proceso.

Tabla N°- 8

INDICADOR 8				
Menciona su opinión para proponer otros juegos				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	15	65%	1	4%
A veces	5	22%	9	39%
Siempre	3	13%	13	57%
Escala	23	100%	23	100%



Interpretación # 8

De la muestra total hemos obtenido que el 57% da a conocer diversos juegos que les agradaría jugar y el 39% se encuentra en proceso.

4.2. Discusión

A partir de los resultados de la investigación hemos podido comprobar que las estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico, contribuyen al desarrollo de todas las habilidades de los niños y niñas, que coincide con las investigaciones de Zarzar (2015) que nos dice que el pensamiento crítico representa una forma de pensamiento, además de ser un proceso cognitivo. Nos habla también de la importancia de analizar lo que se piensa y así elaborar estrategias que van a permitir mejorar los procesos del pensamiento, que se sustentan en algunas corrientes.

Según González, (2010) señala que los educadores que están interesados en desarrollar el pensamiento crítico en sus alumnos, no se enfocan solamente en impartir conocimientos que permitirá que los estudiantes puedan obtener resultados favorables en las pruebas que se les puedan aplicar. La verdadera motivación es enseñar a los alumnos a transferir internalizar sus propias destrezas y así puedan convertirse en pensadores por si mismos que se desenvuelvan en diferentes contextos y así dar las herramientas para desarrollar un pensamiento sólido y estable, esto no concuerda con la realidad de muchos docentes que no están capacitados y por ende no desarrollan estrategias en sus procesos de enseñanza, que ayudaran a los estudiantes a ser pensadores críticos desde la niñez.

7 **CAPITULO V**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.Conclusiones

- ❖ Lo más importante es comprender el pensamiento crítico en los niños porque será a partir de este conocimiento, que se diseñara diversas estrategias para lograrlo, entendiendo que un niño que piensa críticamente tendrá mayor ventaja en diferentes aspectos de su vida, como relacionarse con los demás y tomar decisiones acertadas
- ❖ Las estrategias que la docente aplica no son suficientes para genera en el niño el desarrollo de todas sus habilidades, por lo tanto se deberán diseñar nuevas e innovadoras estrategias para lograr estos objetivos.
- ❖ Es labor de la docente fomentar que los estudiantes desde temprana edad, desarrollen hábitos autodidactas por el conocimiento y argumentación esto se podrá hacer realidad si se superan diversos factores que lo impiden.

5.2.Recomendaciones

- ❖ Capacitación permanente y reflexiva por parte de la docente por estar a la vanguardia de innovadoras estrategias y acompañar de manera efectiva y positiva, brindando lo necesario para desarrollar el pensamiento crítico en los niños.
- ❖ La docente debe incluir en sus enseñanzas, juegos didácticos y de razonamiento para generar el pensamiento crítico y que los niños puedan resolver problemas cotidianos en su contexto. Implementando estrategias, es decir, en su quehacer pedagógico diario, esto debe partir de la necesidad de la docente por presentar estrategias innovadoras.
- ❖ En todo momento la docente debe ser un agente motivador para que lo niños puedan construir sus conocimientos y a la vez argumentar su toma de decisiones.

5.3.Referencias Bibliográficas

- ⁴⁶ Alejo, L. L. (2017). *El pensamiento crítico en estudiantes del grado de maestros/a en educación primaria desde la didáctica de las ciencias sociales*. Obtenido de https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/15997/TD_ALEJO_LOZANO_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alquichire, R. S. L. & Arrieta, R. J. C. (2018). *Relación entre habilidades de pensamiento crítico y rendimiento académico*. *Revista latinoamericana de Educación*, Vol. 9, N° 1, 28-52. Obtenido de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys9.1.2018.03>
- Angeles, P. S. B. (2020). *El nivel del desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos de tercer grado único de educación primaria de la institución educativa N° 88072, Pensacola-Chimbote, año 2018*. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/18795>

Bejarano, L. M. & Galvan, A. F. E. & Lopez, J. B. (2013). *Pensamiento crítico y motivación hacia el pensamiento crítico en estudiantes de psicología*. Obtenido de <https://pdfs.semanticscholar.org/2e91/399a81762fd009343586e5c647942c62c854.pdf>

Cañizales, T. Estrategias Lúdicas para la integración social de los alumnos con problemas de aprendizajes de 3° grado. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml>

Cepeda, R. M. R. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. *Revista internacional magisterio N° 76. Experiencias dinámicas en la escuela*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Condori, Q. O. (2018) Pensamiento crítico y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal. Arequipa 2018. Obtenido de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27698>

Dabdud, M. M. (2010). *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo en la educación superior*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/madabdub/pensamiento-creativo-mayela>

Garambel, A. y Torres, C. (2019) Programa de estrategias lúdicas “Me divierto jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E. I. Cuna Jardín Unas del distrito de Cercado- Arequipa 2019. Obtenido de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9495>

Mamani, R. Y Tamayo, D. (2018) Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la animación a la lectura de una I. E. inicial Castilla-Arequipa- 2017. Obtenido de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30174/mamani_ar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marcelo, C. M. & Calero, T. E. F. (2018). *Pensamiento crítico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial de San Juan Pampayancha*. Obtenido de <https://pdfslide.tips/documents/pensamiento-critico-y-habilidades-sociales-en-los-a-bitstream-a-undac-a-335.html>

Martinez, C, Y Perez, A. Y Lacayo, B. (2010) Capacitación sobre los juegos y su aplicación en el Currículo de preescolar, a Maestras del Sector de Guadalupe del Municipio del León II Semestre 2009. Obtenido de <http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/3522/1/217570.pdf>

Milla, V.M. R. (2012). *Pensamiento crítico en estudiantes de quinto de secundaria en los colegios de Carmen de la Legua Callao*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1217/1/2012_Milla_Pensamiento_cr%C3%ADtico_en_estudiantes_de_quinto_de_secundaria.pdf

Montoya, J. I. (2007) Acercamiento al desarrollo del pensamiento crítico, un reto para la educación. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220390001.pdf>

Muñoz, A. (2019). *Que es la creatividad y como fomentarla*. Obtenido de <https://www.aboutespanol.com/que-es-la-creatividad-y-como-fomentarla-2396434>

Ossa, C. C. J. (2017). *Impacto de un programa de pensamiento crítico en habilidades de indagación y pensamiento probalístico en estudiantes de pedagogía*. Obtenido de http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/2514/3/Tesis_impacto_de_un_programa_de_pensamiento.pdf

- Pauta, P. K. J. (2017). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los niños de 4to de educación general básica de la unidad educativa "Alfredo Baoda Espín". Tabacundo Pedro Moncayo, Pichincha, Periodo 20216-2017*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13631/1/T-UCE-0010-004-2017.pdf>
- Piedra, S. (2018) Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Revista Cognosis. Revista de filosofía, letras y ciencias de la educación. Obtenido de: <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>
- Portal de educación infantil y primaria (2021). *Juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de los niños*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-didacticos-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos.html>
- Rivera, U. N. P. (2017). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 a 4 años*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/PriscilaRivera6/estrategias-ludicas>
- Rostit, G. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social, Año 9, N° 18, págs. 30-43*. Obtenido de <file:///C:/Users/SUSANA~1.GON/AppData/Local/Temp/Dialnet-EstrategiasLudicasHerramientaDeInnovacionEnElDesar-6844395.pdf>
- Sánchez, I. M. I. (2017). *El nivel del pensamiento crítico de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa privada Santa María La Católica- distrito de nuevo Chimbote*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11444/DESARROLLO_3

ESTUDIANTES_SANCHEZ_IPARRAGUIRRE_MARA_ISABEL.pdf?sequence=1&
isAllowed=y

ANEXOS

17
Cronograma de actividades

N° SESIONES	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA DE APLICACIÓN	FECHA DE CONSOLIDACIÓN DE DATOS
Sesión N° 1:	“que hermoso cuento: la gallinita roja”	20 de julio del 2021	31 de agosto del 2021
Sesión N°2:	“Juegos en familia”	21 de Julio del 2021	31 de agosto del 2021
Sesión N°3:	que hermoso cuento: la gallinita roja”	10 de agosto del 2021	31 de agosto del 2021
Sesión N° 4:	“Preparamos juegos familiares”	11 de agosto del 2021	31 de agosto del 2021

Recursos**- Recursos humanos**

N° DE PERSONAS	DATOS
23	Niños y niñas de la I.E.I. Jesús María
1	Docente del aula mentitas 4 años
2	Investigadoras

- Recursos materiales

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN
1 millar	Papel bond
2	Anillados
3	turnitin

Presupuesto

CANTIDAD	DETALLE	PRECIO UNIDAD	TOTAL
1 millar	Papel bond	10.50	10.50
2	Anillados	2.50	5.00
3	Turnitin	40.00	120.00
3	Impresión	5.50	16.50
		Total	152.00

Financiamiento

- Financiamiento propio.

Instrumento de medición

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

IV. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**

INSTITUCION EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**

CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **FICHA DE OBSERVACIÓN "A"**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **VICTORIA SUSANA QUISPE NINA**

MARCELA PLACIDA SULLA QUISPE

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

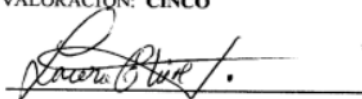
EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					08	35
TOTAL						43

V. OPINION DE APLICABILIDAD

La **Ficha de Observación "A"**, elaborada con la finalidad de conocer el uso de Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que los ítems son observables y factibles de ser evaluados mediante el recojo de evidencias. Asimismo, tienen relación con las variables, dimensiones e indicadores considerados por las autoras del Instrumentos

VI. PROMEDIO DE VALORACION: CINCO



Arequipa, 25 de julio del 2021

Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE

DNI 29717085

CPP N° 0699

Cel 964914813

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

VII. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**

INSTITUCION EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**

CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **FICHA DE OBSERVACIÓN "B"**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **VICTORIA SUSANA QUISPE NINA**

MARCELA PLACIDA SULLA QUISPE

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

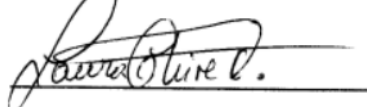
EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					12	30
TOTAL						42

VIII. OPINION DE APLICABILIDAD

La **Ficha de Observación "B"**, elaborada con la finalidad de conocer el uso de Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que los indicadores o ítems consideran aspectos observables lo que se logrará con el recojo y registro de evidencias como parte de su proceso de aplicación en los niños de 4 años. De la misma manera, consideran los indicadores propuestos por las autoras.

IX. PROMEDIO DE VALORACION: CINCO


Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE
 DNI 29717085
 CPP N° 0699
 Cel 964914813

Arequipa, 25 de julio del 2021

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**

INSTITUCION EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**

CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **CUESTIONARIO A LA DOCENTE**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **VICTORIA SUSANA QUISPE NINA**

MARCELA PLACIDA SULLA QUISPE

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

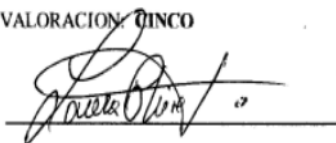
EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					12	30
TOTAL						42

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El cuestionario a la docente, elaborada con la finalidad de conocer el uso de Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que las preguntas o ítems utilizan un lenguaje claro y muestra coherencia con la intencionalidad acordes a las variables, dimensiones e indicadores considerados por las autoras del Instrumentos

III. PROMEDIO DE VALORACION: CINCO



Arequipa, 25 de julio del 2021

Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE

DNI 29717085

CPP N° 0699

Cel 964914813

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____

INSTITUCION EDUCATIVA: _____

CARGO QUE DESEMPEÑA: _____

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____

INSTITUCION EDUCATIVA: _____

CARGO QUE DESEMPEÑA: _____

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

VI. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

VII. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

VIII. PROMEDIO DE VALORACION

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

Ficha de Observación “A”

Estimado Padre de Familia agradezco su colaboración para poder aplicar la siguiente ficha para el trabajo de investigación que estoy realizando y poder obtener el título de bachiller.

Institución Educativa:.....

Nombre del Niño:

		Escala de Calificación			
	Indicadores	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)	
Pensamiento Crítico	1	Propone sobre la posible solución a un problema.			
	2	Explica con sus palabras el proceso de resolución del problema			
	3	Describe en forma coherente lo que ha realizado hoy			
	4	Analiza y comenta la utilidad de lo aprendido			
	5	Explica las dificultades que ha tenido durante la actividad			
	6	Emite juicios de valor sobre la actividad realizada			
	7	Propone ideas y estrategias.			
	8	Comenta sobre lo que le gusto de la actividad			
	9	Fundamenta sus ideas y opiniones			
	10	Resume con sus palabras lo aprendido			

Agradecemos su gentil participación y colaboración. Muchas gracias

Actividad: que se aplicara para recolectar la información y llenar la ficha de observación “A”

- Se les contara un cuento

Registro de evidencias
Nombre del niño: _____ fecha: _____
Situación observada:
Reflexión:
Observaciones:

Ficha de Observación “B”

Estimado Padre de Familia agradezco su colaboración para poder aplicar la siguiente ficha para el trabajo de investigación que estoy realizando y poder obtener el título de bachiller.

Institución Educativa:.....

Nombre del Niño:

	Indicadores		Escala de Calificación		
			Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
Estrategias Lúdicas	1	Se ubica en el espacio			
	2	Trabaja nociones temporales			
	3	Mueve su cuerpo al ritmo de la canción			
	4	Responde a las ordenes mencionadas haciendo uso de su cuerpo			
	5	Responde coherentemente a lo que se le pide que diga			
	6	Piensa y analiza antes de emitir una respuesta			
	7	Describe las dificultades que se le presentaron ante la realización de la actividad			
	8	Menciona su opinión para proponer otros juegos			

Agradecemos su gentil participación y colaboración. Muchas gracias

ACTIVIDAD: Realizaremos un juego:

- Al ritmo a gogo sobre la primera ronda se refiere a mencionar nombres de animales, frutas y verduras y sobre objetos que se encuentran en casa.

Registro de evidencias	
Nombre del niño:	fecha:
Situación observada:	
Reflexión:	
Observaciones:	

Cuestionario

Estimada docente le pedimos muy atentamente responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Considera importante desarrollar el pensamiento crítico en los niños?
.....
2. Argumente su respuesta
.....
3. ¿Qué entiende usted por estrategias?
.....
4. ¿Qué tipos de estrategias lúdicas conoce usted para desarrollar el pensamiento crítico en los niños?
.....
5. ¿De qué manera realiza usted la metacognición?
.....
6. ¿Cómo fomenta la capacidad de reflexión y análisis frente a una situación cotidiana?
.....
7. ¿Hasta qué punto usted considera importante utilizar estrategias lúdicas para desarrolla el pensamiento crítico en los niños?
.....

Muchas gracias por su colaboración y participación

Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE TRABAJO DE INVESTIGACION

TÍTULO: Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños del nivel inicial 4 años de la institución educativa inicial- Jesús María Arequipa

AUTOR(A): Victoria Susana Quispe Nina
Marcela Placida Sullá Quispe

FACULTAD: Educación **ESPECIALIDAD:** Inicial

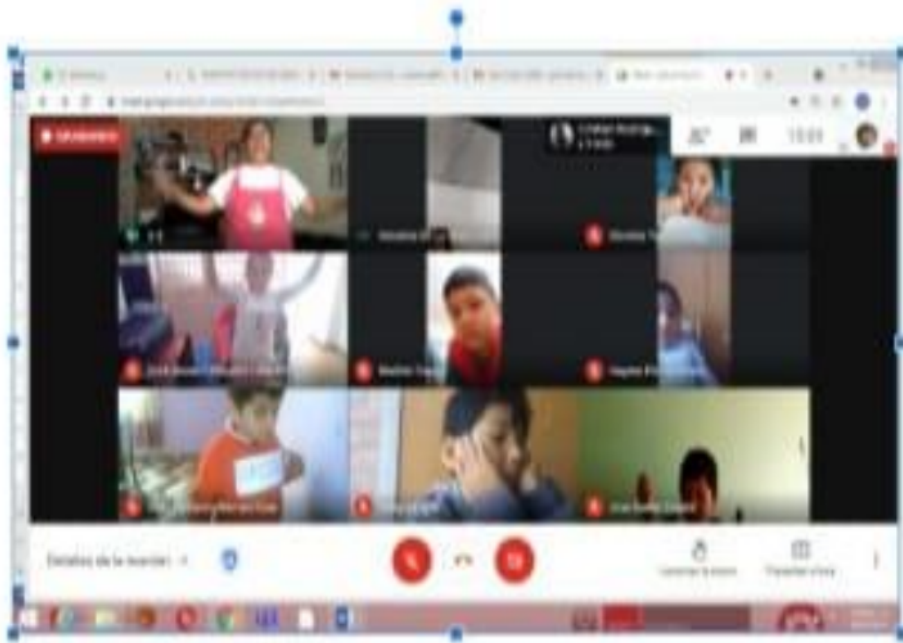
Orientación	Problema General	Hipótesis General	Objetivos General	Variables	Dimensiones	Indicadores	Diseño de la investigación	Metodología	Datos a recolectar
Enfoque	¿Cómo incide el aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial 4 años de la institución educativa inicial Jesús María Paucarpata-Arequipa?	A mayor práctica de estrategias lúdicas menor la cantidad de estudiantes que no desarrollan el pensamiento crítico	Analizar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María-Arequipa 2021.	Pensamiento o Crítico	Resolución de problemas	- Propone sobre la posible solución a un problema - Explica con sus palabras el proceso de resolución del problema	No experimental	Mediante la escala de calificación Nunca(1) A veces(2) Siempre (3) Y un cuestionario para ser llenado por la docente	
Cuantitativo					Metacognición	- Describe en forma coherente lo que ha realizado hoy - Analiza y comenta la utilidad de lo aprendido			

Tipo	que la docente aplica para lograr el desarrollo el pensamiento crítico en los niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María Arequipa 2021?	mayor la capacidad analítica y reflexiva de los niños. Las estrategias lúdicas muestran cada vez mayor desarrollo del pensamiento crítico en los niños	que la docente aplica para lograr el desarrollo el pensamiento crítico en los niños y niñas 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María-Arequipa 2021 Reconocer la importancia de aplicar estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico.		Juegos emocionales	- Responde coherentemente a lo que se le pide que diga - Piensa y analiza antes de emitir una respuesta - Describe las dificultades que se le presentaron ante la realización de la actividad - Menciona su opinión para proponer otros juegos	Población	Muestra
	¿Cuál es el propósito al desarrollar el pensamiento crítico en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María Arequipa 2021?							

<p>Correlaciona I</p>							<p>La población de la investigación son los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa.</p>	<p>La muestra para la presente investigación son 23 niños de la Institución Educativa Inicial Jesús María- Arequipa</p>
<p>Alcance o nivel</p>							<p>Técnicas de Muestreo</p>	<p>Técnicas análisis estadístico</p>
<p>Nivel explicativo porque se van usar gráficos</p>							<p>La ficha de observación y el cuestionario</p>	<p>Para hacer la estadística el programa Excel</p>

Evidencias Fotográficas





Sesiones de Aprendizaje

"QUE HERMOSO CUENTO: LA GALLINITA ROJA"

Fecha: martes 20 de Julio del 2021

Edad: 5 años

1. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	Criterio de evaluación
COMUNICACION	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Comenta sobre lo que le gusta del cuento la gallinita roja, dando razones sencillas a partir de su experiencia de lo que ha escuchado cuando su mamá le ha narrado en cuento.

ENFOQUE ORIENTACION AL BIEN COMUN:

Solidaridad

Los niños y niñas reconocerán que es importante colaborar y apoyar a otros incondicionalmente.


2. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO?

Los niños comentan y dibujan lo que más le gustó del cuento "La gallinita roja".

3. MATERIALES:

- Hoja bond
- Lápiz
- Crayolas o colores

MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	<p>Propósito de aprendizaje:</p> <p>La maestra indica que seguimos con las actividades especiales del Proyecto Willakuyumi y dice a los niños que hoy dibujaran y pintaran la parte del cuento que más te gustó</p>

DESARROLLO	<p>La maestra narra el cuento: "La gallinita roja" con siluetas (ojo)</p> <p>Luego indicamos a los niños que ahora ellos nos ayudaran a narrar el cuento, En alguna parte en una casita pequeña al lado del bosque quien quiere continuar..... la maestra estará atenta cuando el niño/a se olvide de lo que continua y sigue asi hasta el final (la participación mínima de 5 niños)</p> <p>Terminando les preguntamos a cada niño</p> <p>¿Cuál fue la parte que más te gusto del cuento? ¿por qué?,</p> <p>¿Te gustaría dibujarla?</p> <p>Se les pide a los padres que entreguen los materiales al niño</p> <p>La maestra invita a los niños a dibujar la parte que más les gusto del cuento.</p> <p>Observamos a los niños mientras dibujan y realizamos la pregunta:</p> <p>¿Qué parte del cuento estas dibujando? A cada niño y la maestra anota</p> <p>Se solicita a los padres que envíen una foto del retrato del cuento que hizo el niño</p>	
CIERRE	<p>EVALUACION:</p> <p>¿Te gusto la actividad?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>¿Por qué hiciste el dibujo?</p>	

Criterio	Instrumento	Producto/actuaciones
Opina sobre lo que mas le gusto del cuento la gallinita roja	Rubrica	Dibujan la parte del cuento que más les gusto

ACTIVIDAD/SESIÓN N° 10

NOMBRE: Jugamos en familia

FECHA: miércoles 21 de julio 2021

EDAD: 4 años

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses
E. TRANSVERSAL: (acciones)	
De derechos. Valor (diálogo y concertación)	
Los niños y niñas participaran de la deliberación para así llegar a un consenso sobre las normas del juego que desarrollaran.	

2. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO(A)?

Que los niños y niñas realizan un juego familiar, mencionando los acuerdos.

MATERIALES: Accesorios que tengan en casa como pañoletas, sogas, latas etc.

3. SECUENCIA LÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
INICIO	<p>Despertar el interés: les mostrare imágenes de diferentes juegos</p> <p>Saberes previos: les preguntare ¿Puedes mencionar que observaste en las cartillas de imágenes? ¿De los juegos que observaste, cuál de ellos recuerdas haber jugado? Problematicación: ¿Cómo podremos jugar en familia?</p> <p>Propósito: hoy realizaremos juegos en familia</p>
DESARROLLO	<p>- les invito a que se ponga cómodos, estén sentados y les explico que realizaremos el juego de “Al ritmo a gogo”.</p> <p>Explicamos las reglas o normas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar nuestros turnos para participar. - No se debe repetir un nombre que dijeron <p>Una vez establecidas las reglas o normas del juego, podemos iniciar</p> <p>Desarrollamos el juego con tres rondas, deben mencionar nombres de animales, verduras o frutas y cosas que tengan en casa.</p> <p>¿Cumplimos las reglas del juego? ¿Qué pasa si alguien no cumple las reglas del juego?</p> <p>Luego los invitamos a que ellos puedan realizar un juego familiar.</p>

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Registro cada una de las respuestas de los niños y niñas - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo hemos trabajado? ¿Tuvimos algún problema? ¿Cómo lo solucionamos? - ¿Para qué nos sirve lo que hemos trabajado?
---------------	--

4. **EVALUACIÓN:**

CRITERIOS	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Interactúa con su familia al realizar juegos familiares teniendo en cuenta las normas o acuerdos del juego.	Cuaderno de campo	Comparte y demuestra el juego familiar mencionando los acuerdos.

CUENTO "EL CONEJO Y LA ZANAHORIA"

Título: "Dibujo lo que más me gusto del cuento"

Fecha: Martes 20 de julio del 2021

Edad: 5 años

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
COMUNICACION	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Participa en conversaciones, diálogos o es - cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su inter - locutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJE DEL ARTE	"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).

4. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO?

Los niños nombran las características del cuento "El conejo y la zanahoria"

5. MATERIALES:

- 1/4 cartulina blanca
- lápiz
- Crayolas o colores

ACTIVIDADES DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> • Canción de saludo • Acuerdos del aula • oración
MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO	<p>Motivación: (presentación en diapositivas-cuento)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cierta día la mama de Juan regreso del mercado y le entrego unas galletas, y le dijo que las comparta con su hermano Pedro, pero Juan no compartió las galletas. <p>Saberes previos: ¿Tú sabes que es compartir? ¿Alguna vez has compartido? ¿Qué compartiste? ¿Cómo te sentiste?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Conoces a alguien que no comparte?</p> <p>Propósito de aprendizaje: El día de hoy elaboraremos un dibujo de la parte del cuento que más te gusto</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">• La maestra indica a los niños que esta semana realizaremos actividades especiales del Proyecto Willakuymi• La maestra narra el cuento: "El conejo y la zanahoria" ¿Te gusto el cuento? ¿Por qué?• Se les pide a los padres que entreguen los materiales al niño• La maestra invita a los niños a dibujar la parte que más les gusto del cuento• Observamos a los niños mientras dibujan y realizamos la pregunta: ¿Qué parte del cuento estas dibujando? y la maestra anota• Se solicita a los padres que envíen una foto del retrato del cuento que hizo el niño
CIERRE	EVALUACION: <ul style="list-style-type: none">• ¿Te gusto la actividad?• ¿Qué podrías compartir con tu familia?• ¿Te gustaría que compartan contigo?

ACTIVIDAD/SESIÓN N° 11

NOMBRE: me gusta jugar en familia

FECHA: miércoles 11 de agosto 2021

EDAD: 4 años

5. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas
E. TRANSVERSAL: (acciones)	
Enfoque al bien común	
Valor: empatía	
Los niños y niñas muestran interés en la disponibilidad de tiempo que tienen los miembros de su familia para realizar las actividades familiares	

6. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO(A)?

Los niños y niñas den a conocer sobre los juegos que realizan en familia y establezcan correspondencia

MATERIALES

Materiales que tengan en casa (**latas, cajitas, elementos de rehusó, etc**)

7. SECUENCIA LÓGICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
INICIO	<p>Despertar el interés: les mostrare mi cuadro de actividades familiares</p> <p>Saberes previos: les preguntare ¿sabes cual es el nombre de estos juegos? ¿cuál de estos juegos jugaste?</p> <p>Problematización: ¿qué podríamos hacer para jugar en familia?</p> <p>Propósito: Hoy conversaremos sobre los juegos que podemos realizar en familia</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> les comento sobre el juego cada cual a su manera haciendo incapie en la correspondencia, presento dos ejemplos más (A la abeja le corresponde su panal y a la mariposa le corresponde su flor). Los niños y las niñas representan lo que observaron del juego.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Registro cada una de las respuestas de los niños y niñas - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo hemos trabajado? ¿Tuvimos algún problema? ¿Cómo lo solucionamos? - ¿Para qué nos sirve lo que hemos trabajado?
---------------	--

8. **EVALUACIÓN:**

CRITERIOS	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Participa en los juegos familiares	Cuaderno de campo	representa y comenta sobre su juego familiar

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

41%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	riul.unanleon.edu.ni:8080 Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	idoc.pub Fuente de Internet	<1%
9	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1%

10	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.educapeques.com Fuente de Internet	<1 %
13	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
14	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
17	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %

21	www.magisterio.com.co Fuente de Internet	<1 %
22	jugamos.jimdo.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.sangregorio.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	www.ecured.cu Fuente de Internet	<1 %
29	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	muciza.com.mx Fuente de Internet	<1 %

32 Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru <1 %
Trabajo del estudiante

33 repositorio.upagu.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

34 Submitted to Universidad Catolica de Trujillo <1 %
Trabajo del estudiante

35 repositorio.unemi.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

36 repositorio.unsaac.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

37 Submitted to UIP: Universidad Internacional de La Paz <1 %
Trabajo del estudiante

38 docplayer.es <1 %
Fuente de Internet

39 repositorio.ipnm.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

40 repositorio.uta.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

41 renati.sunedu.gob.pe <1 %
Fuente de Internet

42 Submitted to Universidad de Pamplona <1 %
Trabajo del estudiante

43	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	200.48.129.167 Fuente de Internet	<1 %
46	Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante	<1 %
47	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	13dejuliodede1882sp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
51	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
52	ri.biblioteca.udo.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
53	wn.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.monografias.com	

Fuente de Internet

<1 %

55

Submitted to BB Basic

Trabajo del estudiante

<1 %

56

Submitted to Universidad Andina del Cusco

Trabajo del estudiante

<1 %

57

dreapurimac.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

58

repositorio.uigv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

59

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

60

revistasum.umanizales.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

61

repositorio.uss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

62

repositoriocrai.ucompensar.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

63

repository.usta.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

64

www.cometa.com.ec

Fuente de Internet

<1 %

65

www.entrepreneur.com

Fuente de Internet

<1 %

66	www.me.gov.ar Fuente de Internet	<1 %
67	200.60.81.165 Fuente de Internet	<1 %
68	UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ. "VI CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍAS: "INGENIERÍA PARA FORMAR UNA SOCIEDAD SOSTENIBLE"", Editorial Internacional Runaiki, 2019 Publicación	<1 %
69	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
70	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
71	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
72	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
73	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
74	repositorio.uma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
75	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

76	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	weblog.educ.ar Fuente de Internet	<1 %
78	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
79	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
80	aleph23.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
81	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1 %
82	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
83	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
84	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
85	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
86	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
87	www.cineclub.uach.cl	

Excluir citas Apagado

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Apagado

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

41%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	riul.unanleon.edu.ni:8080 Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	idoc.pub Fuente de Internet	<1%
9	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1%

10	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.educapeques.com Fuente de Internet	<1 %
13	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
14	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
17	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %

21	www.magisterio.com.co Fuente de Internet	<1 %
22	jugamos.jimdo.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.sangregorio.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	www.ecured.cu Fuente de Internet	<1 %
29	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	muciza.com.mx Fuente de Internet	<1 %

32 Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru <1 %
Trabajo del estudiante

33 repositorio.upagu.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

34 Submitted to Universidad Catolica de Trujillo <1 %
Trabajo del estudiante

35 repositorio.unemi.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

36 repositorio.unsaac.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

37 Submitted to UIP: Universidad Internacional de La Paz <1 %
Trabajo del estudiante

38 docplayer.es <1 %
Fuente de Internet

39 repositorio.ipnm.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

40 repositorio.uta.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

41 renati.sunedu.gob.pe <1 %
Fuente de Internet

42 Submitted to Universidad de Pamplona <1 %
Trabajo del estudiante

43	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	200.48.129.167 Fuente de Internet	<1 %
46	Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante	<1 %
47	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	13dejuliodede1882sp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
51	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
52	ri.biblioteca.udo.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
53	wn.com Fuente de Internet	<1 %
54	www.monografias.com	

Fuente de Internet

<1 %

55

Submitted to BB Basic

Trabajo del estudiante

<1 %

56

Submitted to Universidad Andina del Cusco

Trabajo del estudiante

<1 %

57

dreapurimac.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

58

repositorio.uigv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

59

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

60

revistasum.umanizales.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

61

repositorio.uss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

62

repositoriocrai.ucompensar.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

63

repository.usta.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

64

www.cometa.com.ec

Fuente de Internet

<1 %

65

www.entrepreneur.com

Fuente de Internet

<1 %

66	www.me.gov.ar Fuente de Internet	<1 %
67	200.60.81.165 Fuente de Internet	<1 %
68	UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ. "VI CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERÍAS: "INGENIERÍA PARA FORMAR UNA SOCIEDAD SOSTENIBLE""", Editorial Internacional Runaiki, 2019 Publicación	<1 %
69	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
70	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
71	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
72	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
73	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
74	repositorio.uma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
75	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

76	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	weblog.educ.ar Fuente de Internet	<1 %
78	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
79	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
80	aleph23.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
81	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1 %
82	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
83	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
84	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
85	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
86	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
87	www.cineclub.uach.cl	

Excluir citas Apagado

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Apagado