



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en
estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco,
2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Mallqui Garcia, Yudit Roxana (ORCID: 0000-0003-0936-1606)

ASESORA:

Dra. Alza Salvatierra, Silvia Del Pilar (ORCID: 0000-0002-7075-6167)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico con todo mi amor y agradecimiento a mis padres (Clotilde y Víctor), fueron ellos los que pusieron el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, muchos de mis logros se los debo a Uds. Entre los que se incluye este. Me motivaron constantemente para alcanzar mis sueños que ahora se ven hecho realidad en esta tesis. En Mi madre tengo el espejo en el cual me quiero reflejar pues sus virtudes infinitas me llevan a admirarla, quererla y extrañarla todos los días. Gracias Dios por concederme y dar homenaje póstumo a mis padres, seres maravillosos y amados.

Agradecimiento

Quiero agradecer primero a Dios por permitirme tener vida y salud y darme el don de la perseverancia y alcanzar esta meta.

Mi agradecimiento especial a la Universidad Cesar Vallejo, la cual nos abre sus puertas para ser mejores personas y excelentes profesionales.

A mis Docentes por sus formas diferentes de enseñar, y sin su apoyo todo esto no hubiera sido posible.

A mis hermanos que me dan su apoyo incondicional

Índice de contenidos

	Pág.
Cátatula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y operacionalización	16
3.3. Población y muestra	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	43

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Distribución de frecuencias del pre-test y del post-test de la variable pensamiento crítico	14
Tabla 2	Distribución de frecuencias del pre-test y post-test de las dimensiones de la variable pensamiento crítico	15
Tabla 3	Prueba de rangos Wilcoxon para la variable pensamiento crítico	17
Tabla 4	Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión recursos lúdicos en la variable pensamiento crítico	17
Tabla 5	Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión material didáctico en la variable pensamiento crítico	18
Tabla 6	Prueba de rangos Wilcoxon en la dimensión recurso tecnológico en la variable pensamiento crítico.	18

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Representación de grupo experimental	11

Resumen

La investigación tuvo como principal objetivo demostrar como las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021. La investigación ejecutada fue de naturaleza aplicada, considerando el diseño experimental de tipo preexperimental. La muestra estuvo conformada por 105 alumnos de una población de 145 del segundo ciclo del nivel inicial de una institución educativa pública. El estudio empleó como técnica a la observación, y el instrumento fue la prueba. Las mediciones se realizaron mediante fichas de evaluación aplicadas antes y después del experimento (prueba de entrada y salida). De acuerdo a la investigación las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021, lo cual se visualiza en los resultados de la prueba de Wilcoxon donde el valor de sigma es $0,00 < 0,05$ y el valor Z evidencia el comportamiento normal de los datos, concluyendo que las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, pensamiento crítico, analizar, razonar.

Abstract

The main objective of the research was to demonstrate how playful strategies improve the critical thinking of students from an initial public educational institution, Cusco, 2021. The research carried out was applied in nature, considering the pre-experimental experimental design. The sample consisted of 105 students from a population of 145 from the second cycle of the initial level of a public educational institution. The study used observation as a technique, and the instrument was the test. Measurements were made using evaluation cards applied before and after the experiment (entry and exit test). According to the research, the playful strategies improve the critical thinking of the students of the educational institution of Cusco, 2021, which is visualized in the results of the Wilcoxon test where the sigma value is $0.00 < 0.05$ and the Z value shows the normal behavior of the data, concluding that playful strategies improve students' critical thinking.

Keywords: Playful strategies, critical thinking, analyze, reason.

I. INTRODUCCIÓN

La educación permite el desarrollo en diferentes enfoques tanto como persona y como sociedad. En ese sentido se debe considerar que el proceso referente a la enseñanza y al aprendizaje es fundamental en la educación inicial, ya que es una etapa donde se adquiere mayores conocimientos. No se refiere a un nivel más, sino a una etapa donde el infante es capaz de captar el mayor número de conocimientos que se le brindan.

En el contexto internacional, Banco Interamericano de Desarrollo (2019) menciona que las dinámicas y métodos pedagógicos que se brindan en el sistema educativo no son los más apropiados, en consecuencia, se tiene un bajo desempeño de los estudiantes. Para ello en diversas instituciones educativas se han generado la recomendación de utilizar y reforzar las estrategias en el método de enseñanza, el cual debe estar basado en la realidad de los educandos. Con ello se busca que el alumno pueda reforzar su aprendizaje y pensamiento crítico en sus avances escolares. Finalmente, la entidad resalta que en el modelo educativo debe emplearse el juego de la resolución de problemas.

Por otra parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) resalta la alerta en la educación con respecto a que los estudiantes tienen una menor presencia de evaluación y reflexión sobre las actividades de información de lectura y comprensión de textos, habilidad indispensable para el desarrollo del pensamiento crítico. Esto ocurre debido a la exposición de contenidos e información inexactas y de disímil calidad que adquieren como consecuencia del uso deficiente del internet (Unesco, 2020).

En cierto modo, es un tema complejo el hecho de poder plasmar en la práctica lo que se plantea en la teoría y mucho más cuando se trata de niños que están en la etapa preescolar. Los profesores en su totalidad no están debidamente capacitados, dado que los mismos carecen del manejo de estrategias lúdicas en el desarrollo de sus sesiones.

Si bien es cierto el método de enseñanza de las instituciones educativas no han sido intervenidos eficientemente en la búsqueda de su mejora, ello ha

generado que muchos de los estudiantes no hayan desarrollado por completo su potencial.

Utilizar las estrategias lúdicas facilitan el desarrollo de las actividades en consecuencia mejoran la educación, pero estas no son utilizadas adecuadamente e incluso no son consideradas en algunos casos (Moreno y Velásquez, 2017).

Para desarrollar la mejora del pensamiento crítico de los estudiantes se tiene en primer lugar que captar la atención de la enseñanza que se brinda, para que los alumnos tengan mayor dinámica y aumentar así el interés del mismo.

En el contexto nacional, el Ministerio de Educación (Minedu) sostiene que por el tema de la pandemia la educación en el Perú ha tenido ciertas desventajas el cual se ha reflejado en el vínculo actual que existe entre los alumnos, la familia y las instituciones educativas; Ello amerita el verdadero compromiso de responsabilidad en cuanto a la formación y bienestar de los estudiantes, por parte de las familias y de la comunidad (Minedu, 2020).

A partir del uso de estrategias lúdicas el pensamiento crítico se desarrolla de manera más sólida, lo cual deja de lado la simple transmisión de conocimientos. Para tal fin, las estrategias y más específicamente las lúdicas, cobran un rol de gran importancia en el sistema educativo.

La investigación se realizó en una Institución Educativa Pública de nivel Inicial ubicada en el distrito de Pichari provincia la Convención, Cusco, la cual concentra a niños de 3, 4 y 5 años. Los niños de este centro de estudios tienen serias limitaciones en el desarrollo de su pensamiento crítico, se ve por ejemplo que les cuesta mucho realizar inferencias. Por ello el estudio busca demostrar que las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los alumnos.

En la investigación se planteó el siguiente problema general: ¿De qué modo las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021?, Además, se tienen los siguientes problemas específicos: ¿De qué manera los recursos lúdicos, el

material didáctico y el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los alumnos?

La investigación se realizó en una Institución Educativa Pública del nivel inicial donde se verificó que los alumnos del segundo ciclo de inicial desarrollaban sesiones de aprendizaje con mínimas estrategias lúdicas que permitieran el correcto aprendizaje. En tal sentido la aplicación de estrategias lúdicas que se han desarrollado en la investigación, favorece el aprendizaje de referidos alumnos, por lo que, socialmente hablando, tiene que ver con el hecho de que este estudio benefició a la población estudiantil de la institución en referencia puesto que permitió que los niños mediante el uso de ciertas estrategias lúdicas puedan desarrollar el pensamiento crítico.

El objetivo general del estudio fue demostrar como las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021. Por otro lado, los objetivos específicos son: demostrar como los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los alumnos.

El estudio estableció como hipótesis general: Las estrategias lúdicas mejoran favorablemente el pensamiento crítico en los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021. Teniendo como hipótesis específicas las siguientes: Los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora favorablemente el pensamiento crítico de los alumnos.

II. MARCO TEÓRICO

Este capítulo concentra aspectos como antecedentes o trabajos previos, así como la elaboración de teorías sobre las variables de estudio. A nivel internacional se tiene a Coello (2018) cuyo objetivo fue determinar el valor que cuentan las estrategias lúdicas aplicadas para el desarrollo del pensamiento crítico y la mejora que genera. Elaboró un artículo en donde se realiza una dinámica consistente respecto a la enseñanza de estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento crítico del alumno.

Por ello, el docente debe generar consistencia cuando aplique una estrategia a las actividades ya que la información será captada por el alumno y mejorará el pensamiento crítico. En el estudio se realizaron técnicas referidas a la observación, entrevista e instrumentos de recolección de datos. La muestra se aplicó a los estudiantes del colegio en estudio, para generar el fortalecimiento de las actividades lúdicas mediante un enfoque cuantitativo. En los resultados, la aplicación de estrategias dio como resultados positivos en los estudiantes, el cual demostraban el desarrollo correspondiente en su aprendizaje. Concluye sosteniendo que las actividades lúdicas tienen una vital importancia, debido que cuando esta interviene en el estudiante genera un mejor pensamiento crítico, reflexivo y creativo.

Whitton (2018) aborda una temática relacionada con las tácticas y herramientas lúdicas que se emplean para la mejora del aprendizaje y pensamiento. Tuvo como objetivo determinar las características que plantea el aprendizaje lúdico en los estudiantes. Se consideró en el estudio 40 estudiantes, de diseño experimental. El estudio determina que las estrategias que se utilizan no son claras. Esto hace que el aprendizaje lúdico que desenvuelve el estudiante no sea efectivo.

Este artículo concluye en que el aprendizaje lúdico en la educación tiene una variedad de beneficios teóricos y una sólida justificación pedagógica. El juego en la educación puede proporcionar espacios para el aprendizaje seguro, exploratorio e ideológico, pero solo para algunos estudiantes, en algunas circunstancias. Los matices del contexto y las experiencias individuales del juego

no se han explorado completamente. El juego es una fuerza poderosa para informar, involucrar e influir en las actitudes y comportamientos, y está cada vez más integrado en el tejido de la sociedad, ya que se utilizan enfoques lúdicos.

Reunamo et al. (2020) cuyo objetivo fue determinar cómo los niños probaron el pensamiento creativo habilidades, fluidez, originalidad e imaginación correlacionadas con los niños orientaciones sociales en el jardín de infancia y (b) cómo participativos los niños las orientaciones ocurren en relación con el profesor y los compañeros aplicados a 280 niños de 23 jardines de infancia y escuelas preprimarias. Se obtuvieron de dos municipios de Finlandia meridional. Los resultados muestran que la orientación participativa fue fuertemente conectada con las habilidades de pensamiento creativo mediante el uso de estrategias de juegos. En la orientación participativa, los niños se preocupan la situación y la intención de desarrollar mejor su aprendizaje. Concluye deduciendo que la aplicación de estrategias en actividades educativas mejora las habilidades de los estudiantes.

Vásquez (2017) consideró en su investigación la mejora que desarrolla las actividades lúdicas como estrategia para incrementar el aprendizaje y pensamiento de los estudiantes, tuvo como objetivo verificar la influencia que tiene las actividades lúdicas en relación del desarrollo del estudiante. Consideró una muestra de 40 estudiantes, donde se realizó una aplicación de intervención de unas 32 horas, donde se aplicó las estrategias lúdicas. En los resultados se verificaron cambios favorables mediante la aplicación de las actividades, mejorando el desarrollo del estudiante en base al vocabulario, pensamiento y percepción. Como conclusión se estableció que existe influencia significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de aprendizaje de habilidades del estudiante.

Tang, et al. (2020) se basaron en diseños lúdicos para la resolución de problemas a través del pensamiento crítico y creativo. Tuvo como objetivo determinar la mejora que se generan mediante la empleabilidad de los mismos. Las habilidades de resolución colaborativa de problemas son primordiales dentro del contexto del desarrollo de habilidades de aprendizaje. Estas habilidades incluyen pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación (4C).

Esta investigación examina los elementos de motivación, juego y práctica colaborativa dentro de una actividad de diseño experimental, denominada Design Jam. Design Jams, como Global Service Jams y Global Sustainability Jams, utilizan el pensamiento de diseño para explorar posibles soluciones a problemas complejos a través del trabajo interdisciplinario en grupos pequeños. Donde presenta un proceso mapeado de tres fases para Playful Design Jams (PDJ) que identifica las fases y actividades, que incorpora elementos lúdicos y respalda el desarrollo de la interdependencia positiva dentro de las actividades en equipo. Luego los participantes informaron que se sentían motivados y que el PDJ mejoró su creatividad, pensamiento crítico, comunicación y compromiso colaborativo. Concluye que se generan significancia mediante la práctica de diseños lúdicos en base a las habilidades de pensamiento y la creatividad.

La investigación de Ayala, et al. (2019) se basaron en las estrategias lúdicas establecidas en el aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico en base a actividades geométricas aplicadas en los niños, el propósito principal de la investigación fue determinar la mejora que realiza el programa de actividades lúdicas para el aprendizaje de la geometría en niños de cinco años en todas sus dimensiones orientación y ubicación, identificar ubicaciones y posiciones de objetos, identificar y caracterizar figuras geométricas y comunicar las cualidades de estas, así mismo identificar, clasificar magnitudes y utilizar diversos instrumentos de medida. Se aplicó el tipo de investigación, con un diseño cuasi-experimental, la población estuvo constituida por 103 niños.

Se utilizó una muestra no probabilística por conveniencia con una muestra de 51 niños, dividida en dos grupos control y experimental. Los resultados manifiestan que la evaluación inicial obtuvo una mediana de 47.96, luego de la aplicación del programa, este valor llegó a 69.32, observándose diferencias significativas en ambos momentos producto de la efectividad del programa. Se determinó la mejora del programa de actividades lúdicas en el aprendizaje y pensamiento crítico mediante las nociones geométricas en niños de inicial - Callao, 2018.

La investigación en conjunto por parte de Pizarro y Rivera (2019) tuvo como fin verificar la mejora que establecen las estrategias lúdicas mediante la

realización de las actividades educativas para la mejora del pensamiento crítico, desarrollando un paradigma positivista. El estudio se realizó mediante un diseño cuasiexperimental – cuantitativo., donde se realizaban los alcances explicativos. El estudio fue aplicado a 71 estudiantes; en donde conformaron 2 grupos para la prueba de experimentos de 35 y 36 alumnos, donde se le aplicó instrumentos como pre test y post test, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas y analizar los resultados, concluyeron que las estrategias lúdicas generan una mejora en el aprendizaje del pensamiento crítico y creativo, reforzando sus capacidades e habilidades.

Whitton (2018). Ha habido un mayor uso de enfoques lúdicos para la enseñanza y el aprendizaje en la educación, asimismo enmarcó el campo destacando diferentes aspectos del aprendizaje lúdico: herramientas, técnicas y tácticas lúdicas. Los resultados mencionan que el aprendizaje lúdico basado en fallas, y la Conferencia de aprendizaje lúdico, emplean principios lúdicos para repensar el formato de la conferencia. El artículo concluye destacando tres cuestiones centrales para este campo emergente: falta de trayectoria investigadora; el lenguaje del juego; y privilegio no reconocido inherente al uso del aprendizaje lúdico.

Panagiota y Moustakas (2019) generaron una investigación de Mejora de habilidades y aprendizaje lúdico para mejorar el pensamiento crítico, mencionan que el aprendizaje es esencial a lo largo de la vida humana, por la cual los maestros y educadores buscan formas de fortalecer el aprendizaje. El uso del juego en el proceso de aprendizaje parece promover el aprendizaje. Por tanto, esta investigación intenta estudiar cómo la integración del juego en el proceso de aprendizaje favorece la mejora de las competencias, utilizando el método de investigación cuantitativa y, en particular, el cuestionario. Los resultados de la investigación son de acuerdo con la literatura existente que confirma la contribución del juego a la mejora de las habilidades y subrayar la necesidad de una mayor investigación y sensibilización de la comunidad educativa para que forma parte integral del proceso educativo, desde la educación formal de los alumnos hasta la de adultos.

Lechelt et al. (2020) se enfocaron en promover el pensamiento crítico sobre sensores a través de la interacción lúdica en las aulas, asumen que aprender a través de la exploración es una poderosa forma de introducir a los niños a los conceptos informáticos. Los juegos de herramientas pueden promover el movimiento entre conceptos conocimiento y reflexión abstracta, y conducen a críticas pensando en la tecnología donde aplican la investigación a los niños de 9 a 11 años exploraron y razonaron sobre temas personales y sensores de datos ambientales, utilizando un juego de herramientas físicas basado en la exploración lúdica en su salón de clases. Resaltan que el pensamiento crítico sobre la precisión del sensor y confiabilidad desarrollada a través del diálogo reflexivo y lúdico interacción, teniendo en cuenta las estructuras de apoyo incrustado en el aula.

Respecto al tema Espinoza (2018) elaboró un artículo teniendo como fin determinar la mejora de las habilidades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. El estudio desarrolló un diseño cuasiexperimental. Se aplicó el estudio a 25 estudiantes del colegio en estudio mediante una encuesta. Obtuvo como resultado en la práctica experimental, que se desarrolla una influencia representada por $\alpha=0.05$ dirigido a las estrategias lúdicas sobre el desarrollo de pensamiento crítico en los estudiantes. Las conclusiones exponen que las habilidades lúdicas realizadas, permitieron elevar el descubrimiento de los conocimientos de aprendizajes en los estudiantes.

Además, Tupia (2017) realizó una breve investigación sobre estrategias lúdicas y su influencia hacia el pensamiento crítico en los menores. La investigación se realizó mediante un enfoque cuantitativo con características descriptivas, considerando un diseño experimental. La población fue conformada por 43 niños. Los resultados sostienen que el uso y aplicación de las estrategias lúdicas han influido en el desarrollo de pensamientos críticos en niños de 5, que los niños que estuvieron más involucrados en las actividades lúdicas desarrollaron una gran capacidad de personalidad. Concluye que existe una influencia entre las estrategias lúdicas y el pensamiento crítico.

Chenche et al. (2017) tuvieron como objetivo determinar la mejora que desarrolla en el uso de estrategias lúdicas en el pensamiento creativo para

permitir la mejora de la enseñanza de los estudiantes. Para el recojo de información, de la variable uso de estrategias lúdicas, se emplearon diversos cuadros donde recolectaban los datos de enfoque cuantitativo. Fue aplicado a una muestra de 177 estudiantes. Los resultados indican que solo el 28 % de los estudiantes mantiene el compromiso y motivación baja para realizar la participación en las actividades el cual desfavorece el fortalecimiento del rendimiento académico y aprendizaje. Como conclusión fue que la aplicación de actividades lúdicas genera mejoras en el desarrollo del pensamiento creativo.

La investigación realizó una revisión en relación a las teorías tanto de las variables estrategias lúdicas y pensamiento crítico. De la misma manera el desarrollo de las dimensiones de las variables

En primer lugar, la teoría del juego de Sigmund, resalta la idea en el sentido de que los juegos cumplen una función primordial en el proceso de aprendizaje y socialización. Fundamenta su teoría señalando que el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños, ya que contribuye directamente en sus aprendizajes. Agrega la idea de que en algunos casos los juegos se han convertido en una especie de rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales entender y asumir los valores propios de la sociedad en que se vive (Megias y Lozano, 2019). El juego se establece como un mecanismo del cual se vale el docente para transmitir los saberes. Se entiende que estos juegos se aplican según la realidad en la que se encuentran tanto los alumnos como los docentes.

El juego constituye una forma de expresión auténtica y privilegiada para los niños, estudiada en una variedad de enfoques y disciplinas. A partir del psicoanálisis, ha sido objeto de diversos estudios por su importancia en la vida mental de los niños y su relevancia en el campo de la psicoterapia psicoanalítica. Para Freud, a través del juego, el niño puede liberarse de la actitud pasiva de querer controlar la realidad y lograr dominar los acontecimientos. Como un sueño, el juego esencialmente representa dos procesos. La satisfacción de los deseos inconscientes reprimidos y el sufrimiento creado por la propia experiencia de la vida. Para los niños, el juego le brinda una herramienta para mejorar el desarrollo de sus habilidades en las diferentes etapas de la educación.

Paralelamente la teoría enfatizada por Ovadaia (2019) sostiene que a través del juego los niños generan de manera exitosa la cooperación, realizan los objetivos, los hechos del contexto y la fantasía; donde de esta manera se realiza el desarrollo intelectual, social, físico y emocional; de esta manera eleva sustancialmente su creatividad y criterio.

A través del juego, el niño puede controlar la situación y pasar de una actitud pasiva a un intento de control realista. El niño pasa de ser un espectador pasivo a ser el actor y representa esos aspectos negativos y traumáticos de la realidad que requieren una explicación que vaya más allá del principio del placer.

En esta misma idea de pensamiento Quintanilla (2016) considera que el uso de las estrategias lúdicas es un importante instrumento en la resolución de problemas, ya que contribuyen a activar procesos mentales. Entre este tipo de estrategias tenemos al juego, puesto que hace desarrollar una amplia variedad de objetivos y contenidos.

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica y desarrollan habilidades de una manera atractiva y natural, introduciendo a los niños a una variedad significativa de aprendizaje en un ambiente divertido, teniendo como resultado niños felices, mejorando sus habilidades, asimismo, generan una incentivación que los deja listos para trabajar en el aula, niños con ganas de aprender, crear en un ambiente que promueve, amplía su vocabulario y convivencia.

En opinión de Lema y Monteagudo (2017) las estrategias lúdicas se desarrollan con las prácticas pedagógicas transformadoras, empleando herramientas didácticas para facilitar el aprendizaje. El concepto lúdico enriquece la recreación y le permite trascender del rol instrumental del juego, con el propósito de ser incorporado a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano.

Finalmente, para desarrollar la idea de estrategias lúdicas Cepeda (2017) señala que las estrategias lúdicas se dan a partir de un juego como recurso que es aplicado por el docente en el aula, usado para desarrollar comportamientos y

destrezas adecuadas en los estudiantes, favoreciendo mucho en la adquisición de conocimientos, comunicación, motivación, y el desarrollo de habilidades.

Estas estrategias se tienen que contextualizar necesariamente, por lo que, en el nivel inicial, las estrategias de uso frecuente deben incluir aspectos lúdicos. En este sentido, las estrategias mencionadas, por ejemplo, promueven el desarrollo del pensamiento crítico. Durante el juego, los niños en edad preescolar pueden, sin saberlo, hacer inferencias repetitivas y ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento crítico. La viabilidad de la educación se centra en el conjunto de condiciones que permiten que la educación alcance sus objetivos. En este sentido, la estrategia es una de las partes más relevantes del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Una estrategia lúdica proporciona a los estudiantes motivación, creatividad y sentimiento en un entorno cómodo y seguro para facilitar el aprendizaje y, al mismo tiempo, brindarles información fácil y agradable. El juego es interdisciplinario, por lo que cualquier asignatura se puede aplicar a todas las disciplinas. Asunto, grupo, clase, edad. Mediante el uso de estrategias lúdicas, los estudiantes mejoran sus relaciones sociales y sus relaciones con sus compañeros. Asimismo, estos autores demuestran que los estudiantes se motivan en clase porque se encuentran en un ambiente divertido y animado y porque se involucran en actividades matemáticas y el desarrollo de la tarea.

En referencia a la dimensión recursos lúdicos se dan a conocer en los objetos o materiales, estrategia o procedimientos utilizados como elementos que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, estas estrategias impulsan el fomento del desarrollo integral, facilitando el aprendizaje significativo, desarrollo de habilidades y competencias personales. Se utilizan teniendo en cuenta factores como el lugar donde se ubica la escuela, condición socioeconómica de los estudiantes y docentes, facilidades técnicas, entre otros elementos que tienen participación directa en la educación. Sea cual fuere el caso, el profesor debe adecuarse a la circunstancia, considerar la imperiosa necesidad de utilizar un conjunto de estrategias para su clase (Qintanilla, 2016).

Los recursos lúdicos están diseñados como una colección de estos mecanismos abstractos utilizados por los profesionales de la formación temprana cuando enseñan lecciones. Estos recursos deben satisfacer las necesidades de los estudiantes. Para ello, el profesorado debe plantearse qué recursos son los más adecuados y qué recursos necesitan utilizar, teniendo en cuenta los aspectos lúdicos y el contenido de la asignatura que se quiere conseguir.

En relación a la dimensión material didáctico se representa como un instrumento que permite que los estudiantes se muestren muy interesados al momento de recibir los diferentes temas. El uso de los materiales hace que la transmisión de los nuevos saberes se dé de manera sencilla, clara y adecuada para cada contenido pedagógico. Sin duda que facilita la función, método y el rol del docente (Quintanilla, 2016).

Dado que estos recursos deben eventualmente incorporarse al material, podemos expresar la idea de que el material es un componente adicional de los recursos recreativos. Asimismo, la elección de estos materiales debe quedar a criterio del profesor, quien se comunica con los alumnos a diario. Además, los maestros deben prestar atención al progreso de la educación de sus estudiantes en función de los resultados.

La dimensión de recurso tecnológico está dada generalmente en el conjunto de recursos que emplea el docente, pero en ocasiones también los alumnos. Lo tecnológico permite optimizar procesos, tiempo, recursos humanos; minorando el trabajo o haciéndolo más sencillo (Quintanilla 2016).

De acuerdo con el desarrollo que se está viviendo en materia de salubridad, se puede precisar que el recurso tecnológico está siendo utilizado con una mayor frecuencia tanto por los docentes como por los estudiantes. En esta línea de ideas, entonces la educación está sumergida en la tecnología. Se debe reconocer que ella ha tenido un rol muy gravitante en el rol del docente y en la adquisición de los nuevos saberes.

Referente al pensamiento crítico se tuvo la teoría del aprendizaje de Ausubel que infiere que aprender no significa cambiar o sustituir, tampoco se

trata de incorporar nueva información a las estructuras mentales, sino más bien se define como una clara innovación del conocimiento y aprendizaje. Por lo tanto, se trata de que el estudiante aprenda mediante la experiencia, en contacto directo con su contexto real; se podrá equivocarse, sin embargo, esta acción será favorable para alcanzar sus aprendizajes (Jurado y Álvarez, 2019)

La segunda variable del presente estudio es el pensamiento crítico, sobre ello Mackay, et al. (2018) sostienen que se vincula con la habilidad que las personas desarrollan a medida de su crecimiento académico y que a través de la cual les permite realizar un proceso de toma de decisiones acertado, debido a la capacidad decisiva que ha ganado a partir del crecimiento en conocimientos y experiencias. Entonces se resalta el hecho que el pensamiento crítico favorece en la resolución de eventuales problemas que el individuo pueda tener.

El aprendizaje exploratorio mejora la creatividad y el pensamiento crítico, y el asegura la retención de información. “Aprender por aceptación es fenomenológicamente más simple que aprender por descubrimiento, pero paradójicamente está muy bien desarrollado, especialmente en la forma de los verbos afines más puros, a mayor altitud. Significa madurez cognitiva.

Los estudiantes se convierten en pensadores críticos capacitados articulan preguntas y contra preguntas de manera clara y concisa, donde recopilan y evalúan una información relevante utilizando ideas abstractas para interpretar esa información de manera eficaz. Sacar conclusiones y soluciones y probarlas con criterios y criterios relevantes. Pensamiento abierto en un sistema de pensamiento alternativo. Identificar, evaluar y comunicar de manera efectiva supuestos, impactos y resultados reales al brindar soluciones a problemas complejos.

Por otro lado, Bezanilla et al. (2018) materializan la idea del pensamiento crítico como un proceso complejo que tiene una diversidad de elementos implicados, los cuales permiten el análisis, discernimiento, deducciones, razonamientos. Todo esto contribuye directamente en el mejoramiento íntegro de los sujetos. Se enfoca en analizar, razonar, cuestionar, evaluar, tomar decisiones y actuar.

Siguiendo con el desarrollo teórico del pensamiento crítico, Facione (2015) deduce que este pensamiento significa buen juicio, casi lo opuesto a pensamiento ilógico, irracional. Pero cuando ponemos a prueba nuestra comprensión con mayor profundidad, nos surgen preguntas.

El pensamiento crítico es un proceso de pensamiento que le permite inferir y evaluar la evidencia disponible para el problema que desea resolver. Este proceso puede verse facilitado por actividades educativas y mejorar las habilidades de aprendizaje de los estudiantes. El pensamiento crítico, como guía de la creencia, se embarca en un proceso controlado intelectual y activamente de conceptualizar, aplicar, analizar, interpretar, sintetizar, evaluar y razonar la información recopilada o generada.

Para los autores Bezanilla, et al. (2018) resalta la importancia de analizar, razonar, cuestionar, evaluar, tomar decisiones y actuar, el cual se detalla cada dimensión como:

La dimensión analizar, sostiene que son respuestas que hacen referencia al pensamiento crítico como manera de examinar detalladamente algo, considerando sus partes para conocer sus características y extraer conclusiones. Incluyen aspectos relacionados con la estructuración y organización de la información, el análisis es muy relevante y forma parte del pensamiento crítico.

En relación a la dimensión evaluar, indica que se fundamenta en referencia de estimar la importancia de un hecho, teniendo en cuenta diversos elementos, capacidad, determina el valor de algo en función de unos criterios, esa evaluación deberá ser totalmente objetiva.

La dimensión cuestionar, precisa que se entiende como la puesta en duda de un asunto que resulta controvertido o que es comúnmente aceptado, armando para ello una serie de preguntas. Significa cuestionarse las cosas, hacerse preguntas sobre la realidad en que uno vive”, este debe ser uno de los puntos más significativo en el desarrollo del pensamiento crítico.

Finalmente, en virtud a la dimensión actuar, lo entiende como un medio de transformación de la realidad desde el compromiso social. Es pasar a la acción, obrar, comportarse realizando actos voluntarios y conscientes de una manera determinada y comprometida. Implica una actitud específica o posición frente a un asunto. El pensamiento crítico está frecuentemente en un accionar listo para ser utilizado cuando lo crean necesario.

III. METODOLOGÍA

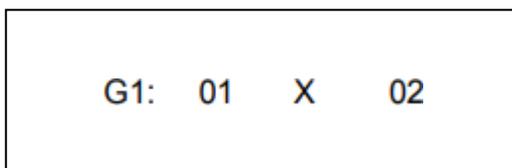
3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio es de tipo aplicada, esta investigación tiene como fin la aplicación inmediata de los conocimientos obtenidos (Arévalo, 2021).

El diseño es experimental, de tipo preexperimental. El diseño experimental se manipula una o más variables para medir la mejora que tienen en la otra variable de estudio. Preexperimental mide al mismo grupo de sujetos antes de la aplicación y después de la aplicación de esta, donde se genera una comparación (Pérez, 2020).

Figura 1

Representación del grupo experimental



Dónde G1: Grupo de estudiantes

X: aplicación de estrategia

01: Prueba de Pre test

02: Prueba de Post test

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Estrategia lúdica

Definición conceptual

Se considera que a las estrategias lúdicas un instrumento en la búsqueda de solución de problemas o conflictos, mediante la contribución de los procesos mentales (Quintanilla, 2016).

Definición operacional

La variable estrategia lúdica fue medida en una escala ordinal, policotómica, mediante una prueba de entrada y salida para medir la mejora de la estrategia lúdica, considerando sus dimensiones: recursos lúdicos, material didáctico y

recurso tecnológico. (Quintanilla, 2016). (Ver Anexo 2: Matriz de operacionalización).

Variable dependiente: Pensamiento crítico

Definición conceptual

El pensamiento crítico se realiza mediante un procedimiento el cual permiten el análisis, discernimiento, deducciones, razonamientos. Todo esto contribuye directamente en el mejoramiento íntegro de los sujetos (Bezanilla, et al.2018).

Definición operacional

La variable pensamiento crítico fue medida en una escala ordinal, policotómica, mediante una prueba de recolección de información para medir el nivel de pensamiento crítico, considerando sus dimensiones: analizar, razonar, cuestionar, evaluar, tomar decisiones y actuar. Bezanilla, et al. (2018). (Ver Anexo 2: Matriz de operacionalización).

3.3. Población y muestra

La población es un conjunto de personas que donde se realiza una formación para realizar un estudio de acuerdo a sus características. (Gallardo, 2017). La población estuvo conformada por 145 alumnos del nivel inicial.

La muestra es aquella parte del universo de la población, agrupada de forma aleatoria (Arias, et al. 2016). La muestra para la investigación fue de 105 estudiantes determinada por muestreo no probabilístico, por conveniencia.

El muestreo es el proceso donde se determina la muestra (Baena, 2017). El muestreo para la investigación fue no probabilístico, por conveniencia.

Criterios de inclusión

- Alumnos del segundo ciclo del nivel inicial con matrícula vigente en el presente año escolar 2021.
- Alumnos con asistencia regular y completa.

Criterios de exclusión

- Alumnos que no participaron en las sesiones de aprendizaje y aplicación de las estrategias lúdicas.
- Padres y madres de familia quienes no autorizaron la participación de sus

menores hijos e hijas.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizó la observación como técnica, el cual es permite evaluar un fenómeno en respecto a unas personas o un conjunto de personas. (Muñoz, 2015).

Instrumento

El instrumento será por medio de fichas de evaluación mediante la prueba de entrada y salida) el cual hacen referencia a la observación de campo. Tarazona (2016) menciona que la guía de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar. (Ver Anexo 4: instrumento).

Validez

La validez del instrumento es el grado que produce resultados coherentes de la variable estudiada (Zerios, 2018). Para la validez se presentaron la prueba de entrada y salida que mide las variables de estudio que estableció Minedu (2016), a un juicio de expertos, estos son verificados y validados para su posterior aplicación. (Ver Anexo 5: Validez de juicio de expertos).

Confiabilidad

La confiabilidad es un instrumento de medición se refiere al grado de precisión o exactitud de la medida, en el sentido de que si aplicamos repetidamente el instrumento al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados (Bernal, 2021). En referencia a la confiabilidad del instrumento fue medido mediante la prueba del Alfa de Cronbach el cual se representa por el valor de 0,926 y según la tabla categórica es considerado como confiable excelente. (Ver Anexo 6: Confiabilidad de instrumentos).

3.5. Procedimientos

En el procedimiento se solicitó a las autoridades de la Institución Educativa mediante una carta de presentación, especificando el objetivo de la investigación. Con la autorización para la aplicación de instrumentos y desarrollo

de estrategias, coordinando una reunión mediante Zoom, en un horario apartado de las clases. Los instrumentos de la investigación fueron aplicados a los estudiantes, para obtener la recolección de datos. Se realizaron las coordinaciones respectivas con los encargados mediante la plataforma Zoom, en tanto el instrumento fue enviado al correo electrónico como también por la app WhatsApp del docente

3.6. Método de análisis de datos

En el trabajo de campo, la recopilación de información y se clásico en una base de datos y se consideraron dos métodos de análisis para su desarrollo. En el análisis descriptivo se presentaron los resultados tablas compuestas, dando énfasis a las frecuencias absolutas y relativas simples considerando los niveles en inicio, progreso y logrado como puntuaciones que se brindaron al desarrollo de los estudiantes. La comprobación de las hipótesis de la investigación se realizó considerando que la escala de medición de las variables es ordinal, policotómica, porque las variables son de tipo cualitativa, de naturaleza categórica, que corresponde a pruebas no paramétricas, por lo cual se aplicó la prueba de rangos de Wilcoxon para determinar la mejora que las estrategias lúdicas producen en el pensamiento crítico de los estudiantes.

3.7. Aspectos éticos

Las condiciones de respeto y cuidado ético de los participantes del estudio estuvieron enfocadas en respetar los principios de autenticidad y relevancia. Se cuenta con la aprobación y autorización de las autoridades de la institución de estudio el cual se cuenta con la aprobación, como también a los participantes. Para dar conformidad al presente estudio se empleó el software para confirmar la autenticidad del mismo. De igual forma, antes de iniciar la investigación se elaboró un compromiso ético de cuidado del trato hacia los participantes. La información que se obtuvieron fueron objetivos y auténticos, validados en el proceso por el asesor de la autora de la tesis. Por último, se aplicaron las normas APA para citas y referencias. (Anexo 9. Consentimiento de los encuestados).

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivos

De acuerdo a la tabla 1, se visualiza que 62% de los alumnos en la evaluación en el pre-test, refieren que las estrategias lúdicas que el docente aplicaba en las actividades son de un nivel bajo y que solo había cumplido con el 11% de los alumnos, esto nos indicaba la problemática. En tanto al post-test aplicadas en las sesiones respectivas generaron un resultado favorable representado por un 40% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 48% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado. En los resultados se manifiestan diferencias significativas en las evaluaciones de pre-test y post test para el desarrollo del aprendizaje crítico de los alumnos, donde desarrollan mediante los recursos lúdicos, material didáctico y recurso tecnológico.

Tabla 1

Distribución de frecuencias del pre-test y del post-test de la variable pensamiento crítico.

Nivel	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
En inicio	65	61,9	14	13,3
En proceso	27	25,7	41	39,0
Logrado	13	12,4	50	47,6
Total	105	100,0	105	100,0

De acuerdo a la tabla 2, respecto a la dimensión recursos lúdicos se visualiza que 46% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias lúdicas aplicadas por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la primera sesión, donde en su mayoría los alumnos no desarrollaron la comunicación oral a través de rimas de los recursos lúdicos por la cual lo consideraron de un nivel bajo. En tanto al post-test aplicada, han sido favorable representada por un 38,1% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 45% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación desarrollaron mejor la comunicación oral a través del juego de rimas de nivel regular y alto; desarrollando sus habilidades.

De acuerdo con la dimensión material didáctico, se visualiza que 52,4% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias lúdicas aplicadas por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la segunda sesión desarrollaron menor el juego de adivinanzas a través de la expresión de ideas, pensamientos y criterios por la cual lo consideraron de un nivel bajo. En tanto al post-test aplicadas, han sido favorable representada por un 41% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 50% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación desarrollaron mejor el juego de adivinanzas a través de la expresión de ideas, pensamientos y criterios, donde infieren que los materiales empleados por el docente son pertinentes.

De acuerdo a la dimensión recurso tecnológico, se visualiza que 51% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la tercera sesión donde en su mayoría los alumnos desarrollaron poco análisis del texto oral, al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado en el cuento y crea sus cuentos por un nivel bajo.

En tanto al post-test aplicadas, han sido favorable representada por un 35% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 56 % de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación desarrollaron a partir del análisis del texto oral, al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado en el cuento y crea sus cuentos mejorando habilidades de razonamiento y creatividad.

Tabla 2

Distribución de frecuencias del pre-test y post-test de las dimensiones de la variable pensamiento crítico.

Dimensiones	Niveles	Pre-test		Post-test	
		F	%	f	%
D1. Recursos lúdicos.	En inicio	48	45,7	18	17,1
	En proceso	41	39,0	40	38,1
	Logrado	16	15,2	47	44,8
	Total	105	100,0	105	100,0
D2. material didáctico	En inicio	55	52,4	10	9,5
	En proceso	36	34,3	43	41,0
	Logrado	14	13,3	52	49,5
	Total	105	100,0	105	100,0
D3. Recurso tecnológico.	En inicio	54	51,4	9	8,6
	En proceso	36	34,3	37	35,2
	Logrado	15	14,3	59	56,2
	Total	105	100,0	105	100,0

4.2. Contrastación de hipótesis

En la investigación se realizó para comprobación de la hipótesis se realizó la prueba de Wilcoxon, considerando un nivel de significancia de 0.05 (5%).

Prueba de hipótesis general

Los resultados de la tabla 3, muestran que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 71 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Tabla 3*Prueba de rangos Wilcoxon para la variable pensamiento crítico.*

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
Post-test - Pre-test	Rangos negativos	2 ^a	27,50	55,00	Z	-7,522 ^u
	Rangos positivos	71 ^b	37,27	2646,00		
	Empates	32 ^c				
	Total	105				

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Prueba de hipótesis específica 1

Los resultados de la tabla 4, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 50 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que los recursos lúdicos mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Tabla 4*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión recursos lúdicos en la variable pensamiento crítico*

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D1 Post-test - D1 Pre-test	Rangos negativos	3 ^a	20,00	60,00	Z	-5,197 ^u
	Rangos positivos	50 ^b	27,42	1371,00		
	Empates	52 ^c				
	Total	105				

a. D1_Pos < D1_Pre

b. D1_Pos > D1_Pre

c. D1_Pos = D1_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Prueba de hipótesis específica 2

Los resultados de la tabla 5, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 67 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el material didáctico mejora el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Tabla 5

Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión material didáctico en la variable pensamiento crítico.

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D2 Post-test - D2 Pre-test	Rangos negativos	1 ^a	26,00	26,00	Z	-7,416 ^{**}
	Rangos positivos	67 ^b	34,63	2320,00		
	Empates	37 ^c			Sig. asintot. (bilateral)	,000
	Total	105				

a. D2_Pos < D2_Pre

b. D2_Pos > D2_Pre

c. D2_Pos = D2_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Prueba de hipótesis específica 3

Los resultados de la tabla 6, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 68 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Tabla 6

Prueba de rangos Wilcoxon en la dimensión recurso tecnologico en la variable pensamiento crítico.

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D3 Post-test - D3 Pre-test	Rangos negativos	5 ^a	30,30	151,50	Z	-6,407 ^{**}
	Rangos positivos	68 ^b	37,49	2549,50		
	Empates	32 ^c			Sig. asintot. (bilateral)	,000
	Total	105				

a. D3_Pos < D3_Pre

b. D3_Pos > D3_Pre

c. D3_Pos = D3_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo general el estudio fue demostrar como las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución. Los hallazgos ayudaron a determinar que la variable estrategias lúdicas mejora el pensamiento crítico. En los resultados de acuerdo a la tabla 1, se visualiza que 62% de los alumnos en la evaluación en el pre-test, refieren que las estrategias lúdicas que el docente aplicaba en las actividades son de un nivel bajo y que solo había cumplido con el 11% de los alumnos, esto nos indicaba la problemática.

En tanto al post-test aplicadas en las sesiones respectivas generaron un resultado favorable representado por un 40% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 48% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado. En los resultados se manifiestan diferencias significativas en las evaluaciones de pre-test y post test para el desarrollo del aprendizaje crítico de los alumnos, donde desarrollan mediante los recursos lúdicos, material didáctico y recurso tecnológico. Por consiguiente, de haber realizado la prueba de Wilcoxon, los resultados de la tabla 3, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 71 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Quintanilla (2016) considera que el uso de las estrategias lúdicas es un importante instrumento en la resolución de problemas, ya que contribuyen a activar procesos mentales. Entre este tipo de estrategias tenemos al juego, puesto que hace desarrollar una amplia variedad de objetivos y contenidos. Asimismo, Bezanilla et al. (2018) materializan la idea del pensamiento crítico como un proceso complejo que tiene una diversidad de elementos implicados, los cuales permiten el análisis, discernimiento, deducciones, razonamientos. Todo esto contribuye directamente en el mejoramiento íntegro de los sujetos. Se enfoca en analizar, razonar, cuestionar, evaluar, tomar decisiones y actuar.

La viabilidad de la educación se centra en el hecho de cumplir con una serie de condiciones que permitan alcanzar sus objetivos. En este sentido las estrategias son uno de esos componentes que adquieren mayor relevancia en

el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias se tienen que contextualizar necesariamente, tal es el caso que en el nivel inicial las estrategias a emplear de manera frecuente tienen que ver con el aspecto lúdico. En ese sentido referidas estrategias facilitan por ejemplo el desarrollo del pensamiento crítico; puesto que mediante los juegos el estudiante del nivel preescolar realiza muchas veces sin saberlo, inferencias, las cuales desarrollan su pensamiento crítico.

Los resultados se asemejan con el estudio de Coello (2018) que manifiesta que los resultados, la aplicación de estrategias dieron como resultado mejoras en los estudiantes el cual demostraban el desarrollo correspondiente en su aprendizaje. Concluye infiriendo que las actividades lúdicas tienen una vital importancia, debido que cuando esta interviene en el estudiante genera un mejor pensamiento crítico, reflexivo y creativo.

También Vásquez (2017) verificaron cambios favorables mediante la aplicación de las actividades, mejorando el desarrollo del estudiante en base al vocabulario, pensamiento, percepción. Como conclusión existe influencia significativa en las actividades lúdicas y el desarrollo de aprendizaje de habilidades del estudiante.

Del mismo modo refuta Tupia (2017) infieren que el uso y aplicación de las estrategias lúdicas han influido en el desarrollo de pensamientos críticos en niños de 5, que los niños que estuvieron más involucrados en las actividades lúdicas desarrollaron una gran capacidad de personalidad. Concluye en que existe entre las estrategias lúdicas y el pensamiento crítico.

Asimismo, Espinoza (2018) elaboró un artículo teniendo como fin determinar la mejora de las habilidades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. El estudio desarrolló un diseño cuasiexperimental. Obtuvo como resultado en la práctica experimental, que se desarrolla una influencia representada por $\alpha=0.05$ dirigido a las estrategias lúdicas sobre el desarrollo de pensamiento crítico en los estudiantes. Las conclusiones exponen que las habilidades lúdicas realizadas, permitieron elevar el descubrimiento de los conocimientos de aprendizajes en los estudiantes.

Por lo tanto, las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras, y llaman la atención de estudiantes hacia un aprendizaje específico. A través de la actividad de juego, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, en beneficio del área de equilibrio. Se logra un control de la gestión de la estructura del espacio-tiempo, el aumento del potencial para el mundo exterior, la percepción sensorial, la estimulación motora, la coordinación del movimiento y el sentido del ritmo mejoran la agilidad y flexibilidad del cuerpo, lo cual es especialmente importante que los niños reconozcan durante las diferentes etapas del desarrollo.

Las actividades que se desarrollan con los niños, y el juego como juegos, tareas, intereses y habilidades son fundamentales y necesarios para implementar e implementar estrategias del método educativo. Realizando beneficios de seguridad, preparación, autoconciencia y logro de la meta, reforzando así la supervisión, asimilación y adecuación normativa en sus estructuras cognitivas. Asimismo, crea nuevas experiencias y reglas para la buena convivencia.

Con respecto a los resultados de específica 1, de acuerdo a la tabla 2 en la se visualiza que 46% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias lúdicas aplicadas por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la primera sesión 1 donde en su mayoría los alumnos no desarrollaron la comunicación oral a través de rimas de los recursos lúdicos por la cual lo consideraron de un nivel bajo.

En tanto al post-test aplicadas en las distintas sesiones 1, han sido favorable representada por un 38,1% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 45% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación desarrollaron mejor la comunicación oral a través del juego de rimas de nivel regular y alto; desarrollando sus habilidades. Por consiguiente, de haber realizo la prueba de Wilcoxon, los resultados de la tabla 4, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 50 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que los recursos lúdicos mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

La dimensión recursos lúdicos se dan a conocer en los objetos o materiales, estrategia o procedimientos utilizados como elementos que ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, estas estrategias impulsan el fomento del desarrollo integral, facilitando el aprendizaje significativo, desarrollo de habilidades y competencias personales. Se utilizan teniendo en cuenta factores como el lugar donde se ubica la escuela, condición socioeconómica de los estudiantes y docentes, facilidades técnicas, entre otros elementos que tienen participación directa en la educación. Sea cual fuere el caso, el profesor debe adecuarse a la circunstancia, considerar la imperiosa necesidad de utilizar un conjunto de estrategias para su clase (Qintanilla, 2016).

Se entiende como recursos lúdicos a ese conjunto de mecanismos abstractos que son empleados por los especialistas en la educación inicial al momento de impartir sus sesiones de aprendizaje. Estos recursos tienen que responder a las necesidades de los estudiantes. Para tal fin el docente debe evaluar con el que recursos son los más pertinentes y, además, que recursos deberán utilizarse, teniendo en consideración el aspecto lúdico, pero también el contenido temático que se pretende lograr.

Los resultados se asemejan con el estudio Chenche, et al. (2017) manifiestan en sus resultados indican que solo el 28 % de los estudiantes mantiene el compromiso y motivación baja para realizar la participación en las actividades el cual desfavorece el fortalecimiento del rendimiento académico y aprendizaje. Como conclusión fue que la aplicación de actividades lúdicas genera mejoras en el desarrollo del pensamiento creativo.

También, la investigación de Ayala, et al. (2019) se basaron en las estrategias lúdicas mediante los recursos lúdicos que establecieron en el aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico en base a actividades geométricas aplicadas en los niños, aplicando un programa de actividades lúdicas para el aprendizaje de la geometría en niños de cinco años en todas sus dimensiones orientación y ubicación, identificar ubicaciones y posiciones de objetos, identificar y caracterizar figuras geométricas y comunicar las cualidades de estas, así mismo identificar, clasificar magnitudes y utilizar diversos instrumentos de medida. Los resultados manifiestan que la evaluación inicial

obtuvo una mediana de 47.96, luego de la aplicación del programa, este valor llegó a 69.32, observándose diferencias significativas en ambos momentos producto de la efectividad del programa.

También, Reunamo et al. (2020) refiere que, mediante la aplicación de los recursos lúdicos, los resultados muestran que la orientación participativa fue fuertemente conectada con las habilidades de pensamiento creativo mediante el uso de estrategias de juegos. En la orientación participativa, los niños se preocupan la situación y la intención de desarrollar mejor su aprendizaje. Concluye deduciendo que la aplicación de estrategias en actividades educativas mejora las habilidades de los estudiantes.

Los recursos lúdicos se evalúan a través de cuestionarios utilizando una variedad de herramientas, que incluyen consejos de observación, resultados de aprendizaje y evaluaciones de los estudiantes antes del juego. Otro aspecto de la mejora de los recursos recreativos se relaciona con los resultados del aprendizaje, además son juegos tradicionales son aquellas manifestaciones lúdicas o juegos que por lo general se transmiten de generación en generación; estos a veces son característicos de una región geográfica, otras veces son más bien universales.

Con respecto a los resultados de específica 2, de acuerdo a la tabla 2 en la se visualiza que 52,4% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias lúdicas aplicadas por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la segunda sesión desarrollaron menor el juego de adivinanzas a través de la expresión de ideas, pensamientos y criterios por la cual lo consideraron de un nivel bajo. En tanto al post-test aplicadas en las distintas sesiones 2, han sido favorable representada por un 41% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 50% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación desarrollaron mejor el juego de adivinanzas a través de la expresión de ideas, pensamientos y criterios, donde cuentan con conocimientos críticos de nivel logrado ya que han desarrollado sus habilidades de retención de memoria y cognición.

Por consiguiente, de haber realizado la prueba de Wilcoxon, los resultados de tabla 5, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 67 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el material didáctico mejora el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

El material didáctico se representa como un instrumento que permite que los estudiantes se muestren muy interesados al momento de recibir los diferentes temas. El uso de los materiales hace que la transmisión de los nuevos saberes se dé de manera sencilla, clara y adecuada para cada contenido pedagógico. Sin duda que facilita la función, método y el rol del docente (Quintanilla, 2016).

Los materiales didácticos son un medio de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje, que se caracterizan por adaptarse a las características de los alumnos, facilitar las tareas docentes y despertar el interés de los alumnos de forma sencilla, coherente y coherente con su contenido. Los estudiantes se acercan a mediante la recopilación de materiales didácticos, que contribuyen a la enseñanza de estudiantes seleccionados a través de materiales que ayudan a los estudiantes y profesores a comunicarse y comprender el contenido.

Los resultados se asemejan con el estudio Whitton (2018) mencionan que el aprendizaje lúdico en la educación tiene una variedad de beneficios teóricos y una sólida justificación pedagógica. El juego en la educación puede proporcionar espacios para el aprendizaje seguro, exploratorio e ideológico, pero solo para algunos estudiantes, en algunas circunstancias. Los matices del contexto y las experiencias individuales del juego no se han explorado completamente. El juego es una fuerza poderosa para informar, involucrar e influir en las actitudes y comportamientos, y está cada vez más integrado en el tejido de la sociedad, ya que se utilizan enfoques lúdicos.

De igual manera, Tang, et al. (2020) se basaron en diseños lúdicos para la resolución de problemas a través del pensamiento crítico y creativo. Tuvo como objetivo determinar la mejora que se generan mediante la empleabilidad de los mismos. Las habilidades de resolución colaborativa de problemas son

primordiales dentro del contexto del desarrollo de habilidades de aprendizaje. Estas habilidades incluyen pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación (4C). Esta investigación examina los elementos de motivación, juego y práctica colaborativa dentro de una actividad de diseño experimental, donde los participantes informaron que se sentían motivados y que el PDJ mejoró su creatividad, pensamiento crítico, comunicación y compromiso colaborativo. Concluye que se generan significancia mediante la práctica de diseños lúdicos en base a las habilidades de pensamiento y la creatividad.

Se podría expresar la idea de que el material didáctico es un componente complementario del recurso lúdico, en razón de que estos recursos finalmente tienen que ser consolidados en los materiales didácticos. Del mismo modo la selección de estos materiales debe ser a libre elección de los docentes que día a día están en constante comunicación con los estudiantes. Además, también los docentes deben estar al tanto de los avances educativos de sus educandos, a partir de los logros que se estén alcanzando.

Con respecto a los resultados de específica 3, de acuerdo a la tabla 2, se visualiza que 51% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la tercera sesión donde en su mayoría los alumnos desarrollaron poco análisis del texto oral, al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado en el cuento y crea sus cuentos por un nivel bajo.

En tanto al post-test aplicadas en la sesión 3, han sido favorable representada por un 35% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 56 % de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación desarrollaron a partir del análisis del texto oral, al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado en el cuento y crea sus cuentos mejorando habilidades de razonamiento y creatividad.

Por consiguiente, de haber realizo la prueba de Wilcoxon, los resultados de tabla 6, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 68 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el

recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

La dimensión de recurso tecnológico está dada generalmente en el conjunto de recursos que emplea el docente, pero en ocasiones también los alumnos. Lo tecnológico permite optimizar procesos, tiempo, recursos humanos; minorando el trabajo o haciéndolo más sencillo (Quintanilla 2016).

El recurso tecnológico es un medio técnico es un medio que requiere la intervención de un dispositivo, como un televisor, una computadora, una grabadora o un dispositivo de video, para enviar un mensaje, en este caso, nos referimos a los sistemas, procesos y conocimientos que permiten a una organización llevar a cabo un proceso de producción o al menos hacerlo de una forma determinada.

Los resultados se asemejan Pizarro y Rivera (2019) donde la aplicación de las estrategias lúdicas y analizar los resultados, concluyeron que las estrategias lúdicas generan una mejora en el aprendizaje del pensamiento crítico y creativo, reforzando sus capacidades y habilidades mediante la aplicación de recursos plataformas virtuales.

Del mismo modo Lechelt et al. (2020) donde demuestran que el uso de los juegos de herramientas puede promover el movimiento entre conceptos conocimiento y reflexión abstracta, y conducen a críticas pensando en la tecnología, utilizando un juego de herramientas físicas basado en la exploración lúdica en su salón de clases. Resaltan que el pensamiento crítico sobre la precisión del sensor y confiabilidad desarrollada a través del diálogo reflexivo y lúdico interacción, teniendo en cuenta las estructuras de apoyo incrustado en el aula.

De acuerdo con el desarrollo que se está viviendo en materia de salubridad, se puede precisar que el recurso tecnológico está siendo utilizando con una mayor frecuencia tanto por los docentes como por los estudiantes. En esta línea de ideas, entonces la educación está sumergida en la tecnología. Se debe reconocer que ella ha tenido un rol muy gravitante en el rol del docente y en la adquisición de los nuevos saberes

Finalmente, en virtud a la dimensión actuar, lo entiende como un medio de transformación de la realidad desde el compromiso social. Es pasar a la acción, obrar, comportarse realizando actos voluntarios y conscientes de una manera determinada y comprometida. Implica una actitud específica o posición frente a un asunto. El pensamiento crítico está frecuentemente en un accionar listo para ser utilizado cuando lo crean necesario.

VI. CONCLUSIONES

1. La variable las estrategias lúdicas empleadas en las diferentes sesiones de aprendizaje mejoran sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo de inicial de la institución educativa pública de Cusco, 2021, de acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación.
2. Los recursos lúdicos empleados en las diferentes sesiones de aprendizaje mejoran sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial de la institución educativa de Cusco, 2021, lo cual está determinado en los resultados obtenidos en el presente estudio.
3. El material didáctico empleado en las sesiones de aprendizaje mejora sustancialmente el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021; esto se confirma gracias a los resultados obtenidos en el presente estudio.
4. El recurso tecnológico empleado en las diferentes sesiones de aprendizaje mejora el pensamiento crítico de los estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial de la institución educativa de Cusco, 2021, ello se evidencia a partir de los resultados obtenidos en la investigación.
5. Los niños del segundo ciclo del nivel inicial en el desarrollo de sus diferentes sesiones de aprendizaje, requieren de diversas estrategias lúdicas para que puedan facilitar sus aprendizajes y con ello desarrollar su pensamiento crítico.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda establecer más dinámicas en base a estrategia lúdicas para potenciar los conocimientos de los alumnos. Como también la capacitación constante de los profesores para mejorar los conocimientos y dinámicas a establecer.
2. Se recomienda realizar de manera constante dinámicas en base al desarrollo de la comunicación oral mediante recursos lúdicos para formar y potenciar las habilidades de los estudiantes.
3. Se recomienda reforzar la información que se emplea para las tareas dinámicas, de modo que sea más clara, objetiva y divertida para los niños para que de esa manera se captara la atención en las actividades.
4. Se recomienda acoplar más dinámicas respecto a las fabulas mediante interpretaciones visuales para mejorar la captación y conocimiento del estudiante.
5. Se recomienda realizar investigaciones análogas al presente pero que sean cuasi experimentales para ver resultados en función a un grupo experimental y un grupo control.

REFERENCIAS

- Arias, J.; Villasis, A. y Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista Alergia. Development, 1(1), 1-15. México.
<https://revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/181/309>
- Ayala, C.; Saldarriaga, A. & Cruz, J (2019). *Playful activities in the learning of geometric notions in children of initial, Callao*. Centre of Research and Training for Regional Development, 1(1), 22-30. Lima.
https://www.researchgate.net/publication/331108895_Playful_activities_in_the_learning_of_geometric_notions_in_children_of_initial_Callao
- Ayala, C.; Cruz, J. & Saldarriaga, A. (2019). *Playful activities in the learning of geometric notions in children of initial, Callao*. Journal of Global Education Sciences 1(1):22. DOI:10.32829/ges.v1i1.72.
https://www.researchgate.net/publication/331108895_Playful_activities_in_the_learning_of_geometric_notions_in_children_of_initial_Callao
- Arévalo, P.; Cruz, J.; Maldonado, G. & Palacio, A. (2021). Actualización en metodología de la investigación científica. Publisher: Editorial el Conejo ISBN: 978-9942-821-13-.
- Bernal, C. (2021). Metodología de la investigación, 2da Edición. Pearson. México.
- Baena, G. (2017). Metodología de la investigación. 3era edición Grupo editorial patria. México.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *Rediseñar la educación en las matemáticas*. Obtenido de <https://www.iadb.org/es/mejorando/vidas/redisenar-laeducacion-nmatematicas>.

- Bázan, M.; Rodríguez, M. y Sánchez, M. (2015). *Programa de desarrollo del pensamiento crítico (depecri) para estimular el pensamiento crítico en alumnos del 3er grado de primaria de la ie n° 81014 "Pedro Mercedes Ureña" Urb. Natasha Alta De Trujillo*. Tesis para optar el grado de educación primaria. Universidad Nacional Trujillo. Perú.
- Bezanilla, N.; Poblete, M.; Fernández, S. y Campo, L. (2018). *El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios*. Revista Scielo. Colombia. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v44n1/0718-0705-estped-44-01-00089.pdf>
- Cáceres, M., Gómez, L., y Zúñiga, M. (2017). *La evaluación del aprendizaje en la educación preescolar. Aproximación al estado del conocimiento*. Revista Pedagógica de la Universidad de Cienfuegos, 14(62), 242-250. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc376218.pdf>
- Cacheiro, M. (2016). *Recursos tecnológicos en contextos educativos*. UNED. España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=577235>
- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Revista Magisterio. Colombia. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Changwong, K., Sukkamart, A., & Sisan, B. (2018). *Critical thinking skill development: Analysis of a new learning management model for Thai high schools*. Journal of International Studies, 11(2), 37-48. doi:10.14254/2071-8330.2018/11-2/3. https://www.jois.eu/files/3_435_Changwong%20et%20al.pdf
- Coello, G. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo*. Editorial Universidad de Guayaquil. Ecuador. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29157>
- Delgado, P. (2016). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana "María Auxiliadora"*.

Tesis para optar el grado de Maestría en Ciencias de la Educación.
PUCESE. Ecuador.

Diaz, J.; Parra, C. y Rios, L. (2017). *Estrategia lúdico – pedagógica para mejorar el rendimiento académico en biología*. Trabajo De Grado Para Obtener El Título De Especialistas En Pedagogía De La Lúdica. Fundación universitaria Los libertadores. Colombia.

Facione, P. (2015). *Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante?* INSIGHT.

Flores, N. y Villa, E (2015). *Habilidades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico*. Tesis para optar el grado en educación. Universidad Estatal de Milagro.

Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo. Huancayo: Universidad Continental, 2017.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/D_O_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

Gutiérrez, A. (2016). *Antología de motivación escolar*. Volumen 1. UNID. México.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Perú: Indicadores de educación por departamento 2007-2017*. Lima.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib152_91/libro.pdf.

Jurado, C. y Álvarez, M. (2019). *Didáctica de la educación infantil*. SSC322_3. IC Editorial. Málaga.
https://books.google.com.pe/books?id=PVIpEAAAQBAJ&dq=teoria+a+prendizaje+de+Ausubel&hl=es&source=gbs_navlinks_s .

Lopez, C. (2015). *Comportamiento Humano Y Valores*. Científica Luz.
<https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/omnia/article/download/6997/6986>

Lechelt, S.; Rogers, Y. & Marquardt, N. (2020). Coming to Your Senses: Promoting Critical Thinking about Sensors through Playful Interaction in

Classrooms. Submitted to ACM IDC '20, June 21–24, 2020, London, United Kingdom.
https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10103781/1/Coming%20to%20your%20senses%20final%20accepted%20manuscript_2020.pdf

Reunamo, J.; Nikkola, T. & Ruokonen, I.(2020). Children's creative thinking abilities and social orientations in Finnish early childhood education and care. Routledge Taylor & Francis Group.
https://tuhat.helsinki.fi/ws/portalfiles/portal/144272471/Children_s_creative_thinking_abilities_and_social_orientations_in_Finnish_early_childhood_education_and_care.pdf

Mackay, R., Franco, D., y Villacis, P. (2018). *El pensamiento crítico aplicado a la investigación*. Universidad y Sociedad. Ecuador.

Moustakas, L. (2019). Playful Learning and Skills Improvement. Research.
<https://doi.org/100.32591/coas.ojer.03001.03025a>

Medina, N. (2016). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016. Tesis para optar el grado académico de: maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa*

Megias, A. y Lozano, L. (2019). El modelo lúdico en la intervención educativa durante la infancia (El juego infantil y su metodología). Editex.
https://books.google.com.pe/books?id=UNadDwAAQBAJ&dq=teoria+del+juego+de+Sigmund&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Moreno, W. y Velázquez, M. (2017). *Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. A Strategy for Developing Student's Critical Thinking Skill. Estrategia lúdica para desarrollar el pensamiento. Crítico. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2017, 15(2), 53-73.*
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357003.pdf>

- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Editorial progreso. México.
<https://corladancash.com/wp-content/uploads/2019/08/56-Metodologia-de-la-investigacion-Carlos-I.-Munoz-Rocha.pdf>
- Ortiz, W. y Diaz, S. (2015). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo campo galán del municipio de Barranca Bermeja, departamento de Santander-Colombia, En El Año 2015*. Tesis para optar el grado de maestro en Educación en pedagogía. Universidad Privada Norbert Wiener. Lima
- Ovadaia, D. (2019). *Teoría de juegos*. Revista de investigación y ciencia.
<https://www.investigacionyciencia.es/revistas/mente-y-cerebro/el-inconsciente-sale-a-la-luz-783/teora-de-juegos-18013>.
- Panagiota, A. & Moustakas, L. (2019). Playful Learning and Skills Improvement. *Open Journal for Educational Research*, 2019, 3(1), 25-38.
<https://doi.org/10.32591/coas.ojer.0301.03025a>
- Pérez, R.; Seca, M. & Pérez, L. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Maipue.
- Pizarro, E. y Rivera, M. (2019). *Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación*. Para obtener el grado de magister en Educación Universidad de la Costa CUC Barranquilla. Colombia.
- Posligua, J.; Chenche, W. y Vallejo, B. (2017). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*. Revista científica pedagógicas. Guayaquil.
- Quintanilla, N. (2016). *Estrategias Lúdicas Dirigidas A La Enseñanza De La Matemática A Nivel De Educación Primaria*. Universidad De Carabobo Facultad De Ciencias De La Educación. Tesis de maestría en la educación.

- Serrano, J. (2020). *Metodología de la Investigación edición Gamma 2020*. Editorial BR. España.
- SIGEDU. (2018). *Los cuatro pilares de la educación: inculcar el gusto y el placer de aprender. Educación*. <https://sigedu.pe/blog/2018/07/30/los-cuatro-pilares-de-la-educacion-inculcar-el-gusto-y-el-placer-de-aprender/>.
- Tang, T.; Vezzani, V. & Vikki, E. (2020). *Developing critical thinking, collective creativity skills and problem solving through playful design jams. Thinking Skills and Creativity*. 10.1016/j.tsc.2020.100696. https://www.researchgate.net/publication/343408567_Developing_critical_thinking_collective_creativity_skills_and_problem_solving_through_playful_design_jams.
- Tarazona, G. (2016). *Metodología de la investigación, 2da edición*. Editorial SCF. Chile.
- Tupia, I. (2017). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017*. Para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Problemas de Aprendizaje Lima - Perú 2018.
- UNESCO. (2020). *Alerta sobre la necesidad de mayor presencia de conceptos como el conocimiento del mundo, el cambio climático y la equidad de género en los currículos de América Latina y el Caribe*. <https://es.unesco.org/sites/default/files/comunicado-regional-lanzamiento-analisis-curricular-23.07.2020.pdf>
- Vásquez, D. (2017). *The effects of ludic activities as a motivational strategy to increase and use english vocabulary in sixth level learners at "Asunción" elementary school*. Philosophy. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-effects-of-ludic-activities-as-a-motivational-Paredes-Eulalia/21b3ef6fe907cfd713edcd64dbc4c28c2333dad>.

- Vigil, P. (2018). Metodología de la Investigación. Editorial Xinxii.
https://books.google.com.pe/books?id=upttDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Whitton, N. (2018). *Playful learning: Tools, techniques, and tactics. Research in Learning Technology*.
https://www.researchgate.net/publication/325045791_Playful_learning_Tools_techniques_and_tactics.
- Zapata, R. (2019). Investigación experimental. Editorial Méndez. Chile.
- Zerios, H. (2018). Metodología de la Investigación. Editorial Xinxii.
https://books.google.com.pe/books?id=upttDwAAQBAJddddd&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

ANEXOS

Anexo 1. Declaratoria de autenticidad de la autora

TÍTULO DE LA TESIS:	Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021
----------------------------	--

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿De qué modo las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021?	Demostrar como las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021	Las estrategias lúdicas mejoran favorablemente el pensamiento crítico en los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021	Variable independiente X = Estrategias lúdicas <i>Dimensiones e indicadores</i> X1. Recursos lúdicos X2. Material didáctico X3. Material didáctico Variable dependiente Y = Pensamiento crítico <i>Dimensiones e indicadores</i> Y1. Analizar Y2. Evaluar Y3. Cuestionar Y4. Actuar	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Nivel: Descriptivo • Tipo: Investigación aplicada • Diseño: Experimental-Pre experimental • Población: 145 • Muestra: 105 • Unidad de análisis: Estudiantes del II Ciclo del nivel inicial de una institución educativa pública del Cusco • Técnica de recolección de datos: Observación • Instrumento de recolección de datos: Ficha de evaluación • Procesamiento y análisis de la información: S se aplicó la prueba de rangos de Wilcoxon para determinar la mejora que las estrategias lúdicas producen en el pensamiento crítico de los estudiantes.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
¿De qué manera los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico	Demostrar como los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico	Los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora favorablemente el pensamiento crítico de los alumnos.		

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA TESIS:		ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL, CUSCO, 2021		
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿De qué modo las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021?	Demostrar como las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021.	Las estrategias lúdicas mejoran favorablemente el pensamiento crítico en los alumnos de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021.	<p>Variable independiente X = Estrategias lúdicas</p> <p><i>Dimensiones e indicadores</i> X1. Recursos lúdicos X2. Material didáctico X3. Recurso tecnológico</p> <p>Variable dependiente Y = Pensamiento crítico</p> <p><i>Dimensiones e indicadores</i> Y1. Analizar Y2. Evaluar Y3. Cuestionar Y4. Actuar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Tipo: Investigación aplicada • Diseño: Experimental-preexperimental • Población: 145 • Muestra: 105 • Unidad de análisis: Estudiantes de una institución pública del Cusco • Técnica de recolección de datos: Observación • Instrumento de recolección de datos: Fichas de evaluación • Procesamiento y análisis de la información: Se tabulará la información utilizando el software estadístico SPSS, versión 21 en español.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los alumnos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los recursos lúdicos, el material didáctico y el recurso tecnológico mejora favorablemente el pensamiento crítico de los alumnos. 		

Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables.

Tabla 1

Operacionalización de la variable de estrategia lúdico.

Dimensiones	Indicadores	Escala y valores	Niveles y rangos según dimensiones	Niveles y rangos según variable
Recursos lúdicos	Aprendizaje	Escala ordinal.	Inicial Proceso Logrado	Inicial [3-5] Proceso [5,1-7,1] Logrado [7,2-9]
	Motivación			
Material didáctico	Métodos			
	Enseñanza			
Recursos tecnológicos	Tangibles			
	Intangibles			

Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable de pensamiento crítico

Dimensiones	Indicadores	Escala y valores	Niveles y rangos según dimensiones	Niveles y rangos según variable
Analizar	Información	Escala ordinal.	Inicial Proceso Logrado	Inicial [3-5] Proceso [5,1-7,1] Logrado [7,2-9]
Evaluar	Capacidad			
Cuestionar	Indagación			
Actuar	Actitud			
	Comportamiento			

Elaboración propia

Anexo 3. Instrumentos

Minedu (2016). <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>

Adaptado del Diseño curricular 2016 ministerio de educación

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 1

LISTA DE COTEJO			
DOCENTE:			FECHA: / /2021
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "JUGANDO A RIMAR"			
SESIONES DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°1: JUEGO Y ARMO LAS RIMAS		
ÁREA Y COMPETENCIA	Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN No 1 infiere a partir del análisis del juego de rimas al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado durante el juego.		
ESTUDIANTES	Inicial	Proceso	Logrado
1.-			
2.-			
3.-			
4.-			
5.-			
6.-			
9.-			
10.-			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 2

LISTA DE COTEJO			
DOCENTE:			FECHA: //2021
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "JUGANDO A LAS ADIVINANZAS"			
SESIONES DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°1: "JUGANDO A LAS ADIVINANZAS"		
ÁREA Y COMPETENCIA	Comunicación Se comunica oralmente en su lengua materna.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN N°2 Participa de manera oral partir de lo expuesto en la adivinanza y expresa sus ideas, pensamientos, criterios.		
ESTUDIANTES	Inicial	Proceso	Logrado
1.-			
2.-			
3.-			
4.-			
5.-			
6.-			
7.-			
8.-			
9.-			
10.-			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 3

LISTA DE COTEJO			
DOCENTE:		FECHA: //2021	
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “cuéntame un cuento”			
SESIONES DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°1: “El dado cuéntame un cuento”		
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN N°3		
	infiere a partir del análisis del texto oral, al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado en el cuento y crea sus cuentos.		
ESTUDIANTES	Inicial	Proceso	Logrado
1.-			
2.-			
3.-			
4.-			
5.-			
6.-			
7.-			

REFERENCIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
Adaptado del Diseño curricular 2016 ministerio de educación

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

CONDUCTAS OBSERVADAS	INDICADOR	
Los estudiantes se muestran motivados con las dinámicas cuando se presenta el juego.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Los estudiantes realizan una o más preguntas sobre el juego realizado.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Los estudiantes realizan inferencias sobre el juego, buscando como resolverlo.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Los estudiantes se muestran concentrados cuando desarrollan la resolución de los juegos.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Se permite la participación espontánea de los estudiantes para dar una o más soluciones.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
	Nunca	
Los estudiantes resuelven de manera autónoma los ejercicios de la ficha entregada dando más de una solución.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Los estudiantes trabajan en equipo para resolver el problema que se presenta en el juego de las fichas.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Los estudiantes analizan, comparan, asocian o agrupan las imágenes utilizando un criterio de relación.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	
Los estudiantes explican de qué manera resolvieron el juego.	Siempre	
	Casi Siempre	
	A veces	
	Nunca	

Observaciones:

.....

.....

PLANIFICACION DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE - CICLO II

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

PROFESORA:

AULA Y SECCIÓN:

1. Desarrollo de la Experiencia de Aprendizaje:

Propósito del aprendizaje	AREÁ	Competencia	Desempeño	Criterio de Evaluación
Que los niños desarrollen el pensamiento crítico a través de estrategias y actividades lúdicas que le ayuden a analizar, inferir, debatir, dentro de su contexto.	COM	Se comunica oralmente en su lengua materna	Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.	infiere a partir del análisis del juego de rimas al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado durante el juego.
	COM	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Participa de manera oral partir de lo expuesto en la adivinanza y expresa sus ideas, pensamientos, criterios.
	COM	Se comunica oralmente en su lengua materna	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	infiere a partir del análisis del texto oral, al decir sus ideas, pensamientos de lo escuchado en el cuento y crea sus cuentos.

2. Acompañamiento:

		ACTIVIDAD U ORIENTACIONES PREVISTAS
Primera experiencia de aprendizaje ACTIVIDAD 1	ESTRATEGIA LÚDICA SE PRESENTA EL JUEGO DE LAS RIMAS	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “JUGANDO A RIMAR”</p> <p>INICIO: Presentamos a los niños el juego de rimas Realizamos los saberes previos: ¿Qué observas? ¿De qué crees que tratará las rimas? Luego de haber hecho las preguntas contamos unas rimas que iremos presentando a través de diferentes imágenes y le pediremos a los niños que realicen los movimientos que indica la rima. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dice el señor pato que te agarres los zapatos. • Dice el elefante que salte para adelante. • Dice la hormiga que te agarres la barriga. <p>DESARROLLO: 1.- La docente explica a los niños que hoy realizarán un juego de rimas, para lo cual a cada niño se le entregara una ficha que deben recortar por la línea. 2.- Luego de haber recortado deberán combinarlas una de otras para así unir y buscar las imágenes que rimen entre sí. 3.- El juego se realizará por grupos de mesas.</p> <p>CIERRE: Resolver el juego “JUGANDO CON LAS RIMAS” ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más te gusto del juego de rimas?</p>
Segunda experiencia de aprendizaje ACTIVIDAD 2	ESTRATEGIA LÚDICA SE PRESENTA EL JUEGO DE ADIVINANZAS	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “JUGANDO A LAS ADIVINANZAS”</p> <p>INICIO: Presentamos a los niños el juego de adivinanzas Realizamos los saberes previos: ¿Qué observas? ¿De qué crees que tratará las adivinanzas?</p> <p>DESARROLLO: 1.- La docente explica a los niños que hoy realizarán un juego de adivinanzas, para lo cual cada niño expresará de manera oral la adivinanza siguiendo algunas pistas del juego. 2.- Lanzamos un reto a los niños a crear adivinanzas nuevas, desde características de los objetos, color, forma tamaño etc. Guiándose de las adivinanzas aprendidas. 3.- los niños crearán sus adivinanzas por grupos.</p> <p>CIERRE: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más te gusto del juego?</p>
Tercera experiencia de aprendizaje ACTIVIDAD 3	ESTRATEGIA LÚDICA JUEGO DEL DADO	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “El dado de cuéntame un cuento”</p> <p>INICIO: Presentamos a los niños un dado y les preguntamos lo siguiente: Realizamos los saberes previos: ¿Qué será? ¿Qué imágenes observas en el dado? ¿De qué tratará?</p> <p>DESARROLLO: Luego de haber hecho las preguntas mostramos a los niños un juego llamado “jugando al dado cuéntame un cuento” y les explicaremos en que consiste el juego.</p>

	<p>CUENTA CUENTOS</p>	<p>El juego tratará de contar una historia según las imágenes que vayan saliendo.</p> <p>Para ello la miss iniciará presentando el problema diciendo: hoy tengo un dado que me quiere contar un cuento y no sé por dónde empezar así que primero hay que lanzarlo para la historia iniciar.</p> <p>La maestra iniciará contando el cuento, lanzando el dado, diciendo Había una vez una niña....</p> <p>Luego invitará a un niño a salir y lanzar el dado para que siga creando la historia, y así sucesivamente irán saliendo los niños creando historia que en algún momento tienen su fin.</p> <p>CIERRE:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más te gustó del cuento? ¿qué partes del cuento te gustaron? ¿qué otro final le pondrías al cuento?</p>
--	------------------------------	---

3. HOJAS DE APLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD



sedastian

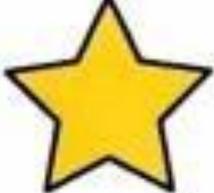


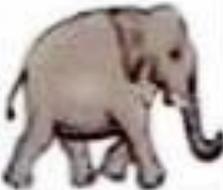
www.pearson.com



2.-Colorea las imágenes que rimen según corresponda con el dibujo que observas:

	<p>¿Qué rima con...?</p> 	
		

	<p>¿Qué rima con...?</p> 	
		

	<p>¿Qué rima con...?</p> 	
		

	<p>¿Qué rima con...?</p> 	
		

PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA CICLO II DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

AREA: COMUNICACIÓN

DOCENTE:

ESTUDIANTE:

ACTIVIDAD U ORIENTACIONES PREVISTAS		
<p>Primera experiencia de aprendizaje ACTIVIDAD 1 (Duración 45 min)</p>	<p>ESTRATEGIA LÚDICA JUGAMOS CON LAS RIMAS</p>	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: JUGAMOS CON LAS RIMAS PRUEBA DE INICIO: Se les invitará a los niños que Resuelvan el juego “JUGANDO CON LAS RIMAS” para lo cual se les brindará una silueta con imágenes que ellos tendrán que armar para completar la rima. Luego se les preguntará ¿Cómo lo armaron? ¿Porque lo armaron de esa manera? ¿Por qué creen que va así?</p>
<p>Segunda experiencia de aprendizaje ACTIVIDAD 2 (Duración 45 min)</p>	<p>ESTRATEGIA LÚDICA JUEGO DE ADIVINANZAS</p>	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: JUEGO DE ADIVINANZAS PRUEBA DE INICIO: Se les invitará a los niños que observen algunas imágenes y creen a partir de ellas una adivinanza. Luego se les preguntará ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más te gusto del juego?</p>
<p>Tercera experiencia de aprendizaje ACTIVIDAD 3 (Duración 45 min)</p>	<p>ESTRATEGIA LÚDICA JUEGO DEL DADO CUENTA CUENTOS</p>	<p>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: JUEGO DEL DADO CUENTA CUENTOS PRUEBA DE INICIO: Presentamos a los niños un dado con diferentes escenas de un cuento luego le pedimos a un niño a lanzar el dado para que creen una historia, y así sucesivamente irán saliendo los niños creando historia que en algún momento tienen su fin. Luego le preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿qué dificultades tuvieron para iniciar el cuento?</p>

4. REGISTRO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: MAPA DE CALOR

	En Inicio		En proceso		Logro
--	------------------	--	-------------------	--	--------------

Competencias		SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA											
desempeño Niños	Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.					Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.						
	1												
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

COMPETENCIA	logro	Proceso	Inicio	PROBLEMÁTICA DE LOS NIÑOS EN BASE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO	ASPECTOS A PRIORIZAR EN BASE AL PENSAMIENTO CRITICO
	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA				

REFERENCIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
Adaptado del Diseño curricular 2016 ministerio de educación

Anexo 5. Validación de juicio de expertos

PRIMER EXPERTO

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Villafuerte Alvarez Carlos Alberto

DNI: 41920734

Especialidad del validador: Gestión de la Educación

07 de junio de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

UMENTO QUE MIDE: PENSAMIENTO CRITICO


Firma del Experto Informante

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Analizar							
1	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 2: Evaluar	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 3: Cuestionar	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 4: Actuar	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
11	Aplicados en instrumento de evaluación 2							

12	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
----	--	--	--	--	--	--	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Villafuerte Alvarez Carlos Alberto

DNI: 41920734

Especialidad del validador: Gestión de la Educación

07 de junio de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

UMENTO QUE MIDE : ESTRATEGIAS LUDICAS


Firma del Experto Informante

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Analizar							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 2: Material didáctico	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 3: Recurso tecnológico	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							

SEGUNDO EXPERTO

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Gutierrez Aquino Marleni

DNI: 42635287

Especialidad del validador: Especialista en educación inicial

07 de junio de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: PENSAMIENTO CRITICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Analizar							
1	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 2: Evaluar	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 3: Cuestionar	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
	DIMENSIÓN 4: Actuar	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
11	Aplicados en instrumento de evaluación 2							

12	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
----	--	--	--	--	--	--	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Gutierrez Aquino Marleni

DNI: 42635287

Especialidad del validador: Especialista en educación inicial

07 de junio de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Firma del Experto Informante

Anexo 6. Cuadro de resumen de validación

Cuadro de resumen

Resultados de expertos para la validez de los cuestionarios para las estrategias lúdicas y el pensamiento crítico.

	Experto	Grado	Especialidad	Resultado
1	Gutiérrez Aquino Marleny	Magister	Educador	Aplicable
2	Villafuerte Álvarez Carlos Alberto	Doctor	metodólogo	Aplicable

Anexo 7. Confiabilidad de instrumento

Aplicación de la prueba alfa de Cronbach en la prueba piloto de 20 estudiantes.

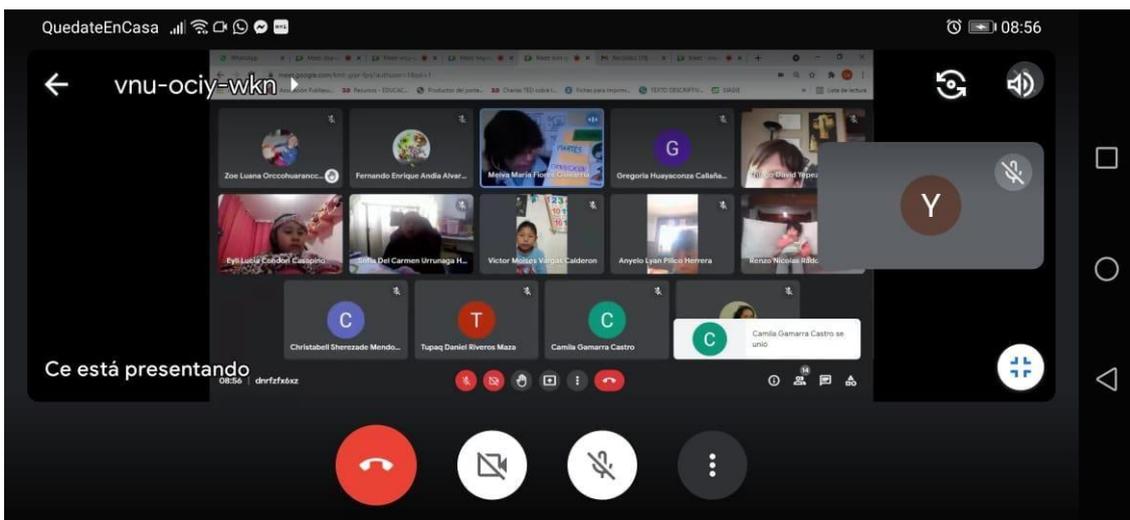
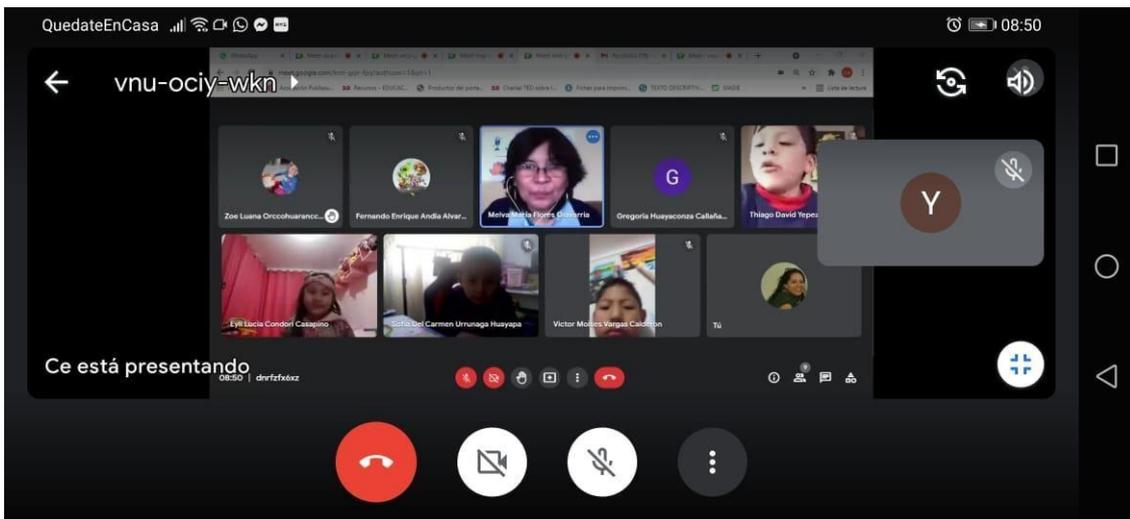
Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	20	100,0

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,926	3

Interpretación

Los instrumentos resultaron confiables obteniendo un valor de 0,926 posicionándose en la tabla categórica como confiable.

Anexo 8. Evidencia aplicación del instrumento.



Anexo 9 .Base de datos

ENCUESTADOS	GRUPO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO / PRE PRUEBA		
		SESION 1	SESION 2	SESION 3
1	A-1	1	1	1
2	A-2	2	1	1
3	A-3	1	1	2
4	A-4	1	1	1
5	A-5	2	1	2
6	A-6	3	3	3
7	A-7	2	1	2
8	A-8	1	1	1
9	A-9	1	1	1
10	A-10	2	2	3
11	A-11	3	3	2
12	A-12	1	1	1
13	A-13	1	1	1
14	A-14	2	2	2
15	A-15	1	1	1
16	A-16	1	1	1
17	A-17	2	2	2
18	A-18	2	2	3
19	A-19	1	1	1
20	A-20	3	1	1
21	A-21	3	3	3
22	A-22	2	2	3
23	A-23	2	1	2
24	A-24	1	1	1
25	A-25	1	2	1
26	A-26	2	2	2
27	A-27	2	2	2
28	A-28	1	1	1
29	A-29	1	1	1
30	A-30	3	2	2
31	A-31	3	2	1
32	A-32	1	1	1
33	A-33	2	2	1
34	A-34	1	1	1
35	A-35	1	1	1
36	A-36	2	2	2
37	A-37	3	3	3
38	A-38	2	1	2
39	A-39	3	3	3
40	A-40	1	1	1
41	A-41	2	2	2
42	A-42	1	2	1
43	A-43	2	1	2
44	A-44	3	3	3
45	A-45	1	1	1
46	A-46	2	3	2

47	A-47	1	2	1
48	A-48	1	1	1
49	A-49	3	3	3
50	A-50	2	1	2
51	A-51	1	1	1
52	A-52	2	2	2
53	A-53	1	1	1
54	A-54	3	3	3
55	A-55	2	2	2
56	A-56	2	2	1
57	A-57	1	1	1
58	A-58	1	1	1
59	A-59	2	2	2
60	A-60	2	2	2
61	A-61	2	1	2
62	A-62	1	1	1
63	A-63	1	1	1
64	A-64	2	2	2
65	A-65	2	2	2
66	A-66	1	1	1
67	A-67	1	1	1
68	A-68	2	2	2
69	A-69	2	2	1
70	A-70	1	1	1
71	A-71	2	2	1
72	A-72	1	1	1
73	A-73	3	3	3
74	A-74	2	2	2
75	A-75	2	2	2
76	A-76	2	1	2
77	A-77	1	1	1
78	A-78	1	1	1
79	A-79	2	2	2
80	A-80	2	2	2
81	A-81	1	1	1
82	A-82	1	1	1
83	A-83	2	2	2
84	A-84	1	1	1
85	A-85	1	1	1
86	A-86	2	2	2
87	A-87	3	3	3
88	A-88	2	1	2
89	A-89	1	1	1
90	A-90	1	1	1
91	A-91	2	2	2
92	A-92	1	2	1
93	A-93	2	1	2
94	A-94	3	3	3
95	A-95	1	1	1
96	A-96	2	3	2
97	A-97	1	2	1
98	A-98	1	1	1

99	A-99	3	3	3
100	A-100	2	1	2
101	A-101	1	1	1
102	A-102	1	1	1
103	A-103	1	2	1
104	A-104	1	1	1
105	A-105	3	2	3

PRUEBA PRE-

ENCUESTADOS	GRUPO	ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO / PRE PRUEBA		
		SESION 1	SESION 2	SESION 3
2	A-1	3	3	3
3	A-2	2	2	3
4	A-3	2	2	2
5	A-4	3	3	3
6	A-5	3	2	2
7	A-6	3	3	3
8	A-7	2	2	2
9	A-8	1	1	1
10	A-9	2	2	2
11	A-10	3	3	3
12	A-11	3	3	3
13	A-12	3	3	3
14	A-13	2	2	2
15	A-14	3	3	3
16	A-15	1	2	1
17	A-16	1	1	2
18	A-17	3	3	3
19	A-18	2	3	3
20	A-19	2	1	2
21	A-20	3	3	3
22	A-21	3	3	3
23	A-22	2	2	2
24	A-23	2	3	2
25	A-24	2	2	3
26	A-25	3	3	3
27	A-26	2	3	3
28	A-27	2	3	3
29	A-28	2	2	2
30	A-29	3	2	3
31	A-30	3	3	3
32	A-31	3	3	3
33	A-32	1	2	2
34	A-33	2	2	2
35	A-34	3	2	2
36	A-35	2	1	3
37	A-36	2	3	3

38	A-37	3	3	3
39	A-38	2	3	3
40	A-39	3	2	1
41	A-40	1	2	2
42	A-41	3	3	3
43	A-42	2	2	2
44	A-43	2	1	1
45	A-44	3	3	3
46	A-45	1	2	3
47	A-46	3	3	2
48	A-47	1	2	3
49	A-48	1	2	3
50	A-49	2	3	3
51	A-50	3	3	3
52	A-51	2	3	3
53	A-52	2	2	2
54	A-53	1	1	1
55	A-54	3	3	3
56	A-55	2	2	2
57	A-56	2	2	1
58	A-57	1	2	3
59	A-58	2	2	2
60	A-59	3	3	3
61	A-60	2	2	2
62	A-61	2	1	2
63	A-62	1	3	3
64	A-63	3	2	3
65	A-64	2	3	3
66	A-65	3	3	3
67	A-66	1	1	2
68	A-67	1	2	2
69	A-68	3	3	2
70	A-69	3	3	2
71	A-70	2	3	2
72	A-71	2	2	2
73	A-72	2	2	2
74	A-73	3	3	3
75	A-74	2	2	2
76	A-75	3	3	1
77	A-76	3	3	2
78	A-77	2	2	2
79	A-78	3	2	2
80	A-79	3	3	3
81	A-80	2	2	2
82	A-81	1	1	1
83	A-82	1	1	1
84	A-83	3	3	3
85	A-84	3	3	3
86	A-85	3	3	3
87	A-86	3	3	3
88	A-87	3	3	3
89	A-88	2	2	2

90	A-89	3	3	3
91	A-90	2	2	2
92	A-91	3	3	3
93	A-92	2	2	2
94	A-93	1	2	3
95	A-94	3	3	3
96	A-95	3	3	3
97	A-96	3	3	3
98	A-97	1	2	3
99	A-98	2	2	3
100	A-99	3	3	3
101	A-100	3	3	3
102	A-101	1	2	3
103	A-102	2	2	3
104	A-103	3	3	3
105	A-104	3	3	3
106	A-105	2	2	2

PRUEBA POST-

Anexo 10. Prueba de hipótesis

En la investigación se realizó para comprobación de la hipótesis se realizó la prueba de Wilcoxon.

Nivel de significancia:

$\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si p-valor < 0.05 se rechaza H_0 .

Si p-valor > 0.05 no se rechaza H_0

Prueba de hipótesis general

H_0 : Las estrategias lúdicas no mejoran el pensamiento crítico en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H_1 : Las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

Tabla 3*Prueba de rangos Wilcoxon para la variable pensamiento crítico.*

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
Post-test - Pre-test	Rangos negativos	2 ^a	27,50	55,00	Z	-7,522 ^u
	Rangos positivos	71 ^b	37,27	2646,00		
	Empates	32 ^c			Sig. asintot. (bilateral)	
	Total	105			,000	

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test =Pre-test

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados de la tabla 3, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 71 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que las estrategias lúdicas mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: Los recursos lúdicos no mejoran el pensamiento crítico en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H1: Los recursos lúdicos mejora el pensamiento crítico en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

Tabla 4*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión recursos lúdicos en la variable pensamiento crítico*

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D1 Post-test - D1 Pre-test	Rangos negativos	3 ^a	20,00	60,00	Z	-5,197 ^u
	Rangos positivos	50 ^b	27,42	1371,00		
	Empates	52 ^c			Sig. asintot. (bilateral)	
	Total	105			,000	

a. D1_Pos < D1_Pre

b. D1_Pos > D1_Pre

c. D1_Pos = D1_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados de la tabla 4, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 50 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados

demuestran que los recursos lúdicos mejoran el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El material didáctico no mejora el pensamiento crítico en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H1: El material didáctico mejora el pensamiento crítico en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

Tabla 5

Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión material didáctico en la variable pensamiento crítico.

		Rangos		Estadísticos de contraste ^a		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D2 Post-test - D2 Pre-test	Rangos negativos	1 ^a	26,00	26,00	Z	-1,416 ^{uv}
	Rangos positivos	67 ^b	34,63	2320,00		
	Empates	37 ^c			Sig. asintot. (bilateral)	,000
	Total	105				

a. D2_Pos < D2_Pre

b. D2_Pos > D2_Pre

c. D2_Pos = D2_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados de la tabla 5, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 67 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el material didáctico mejora el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El recurso tecnológico no mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H1: El recurso tecnológico mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

Tabla 6

Prueba de rangos Wilcoxon en la dimensión recurso tecnológico en la variable pensamiento crítico.

		Rangos			Estadísticos de contraste ^a	
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D3 Post-test - D3 Pre-test	Rangos negativos	5 ^a	30,30	151,50	Z	-6,40 / ^u
	Rangos positivos	68 ^b	37,49	2549,50		
	Empates	32 ^c			Sig. asintot. (bilateral)	,000
	Total	105				

a. D3_Pos < D3_Pre

b. D3_Pos > D3_Pre

c. D3_Pos = D3_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados de la tabla 6, infieren que el valor de sigma es $0,00 < 0,05$, asimismo, 68 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el recurso tecnológico mejora el pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

