



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo
en los estudiantes de las Instituciones Educativas de
Tembladera - Contumazá**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctor en Educación

AUTOR:

Mendoza Cruzado, Oscar Darwin (ORCID: 0000-0002-4891-726X)

ASESOR:

Dr. Ruíz Pérez, Aurelio (ORCID: 0000-0001-7684-3475)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por haberme devuelto mi salud y poder culminar exitosamente uno de mis retos educativos más anhelados.

A mis padres José Mendoza y Luz Cruzado; mis apreciados hermanos: Dante, Magaly y José Mendoza Cruzado

A mi amada esposa Yeny Díaz, mis hijas e hijo: Mélany, Émily y Jesús Mendoza Díaz, quienes son mi fuente de motivación y apoyo incondicional para lograr mi superación personal y profesional.

Agradecimiento

A Dios por ser un padre infinito en bondad, a mis padres que me dieron la vida, mis hermanos, mi tía Maruja Cruzado, y demás familiares.

A mis docentes de la Universidad César Vallejo, quienes contribuyeron con mis estudios de doctorado; a mis colegas de la IE 82658 de Ventanillas y otros profesionales de la educación que me brindaron su apoyo cuando más lo necesitaba.

Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	19
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	19
3.2. Variables y operacionalización.....	20
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimientos.....	25
3.6. Método de análisis de datos.....	26
3.7. Aspectos éticos.....	26
IV. RESULTADOS.....	27
V. DISCUSIÓN.....	34
VI. CONCLUSIONES.....	43
VII. RECOMENDACIONES.....	44
VIII. PROPUESTA.....	45
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución del número de estudiantes del tercer y cuarto grado de tres instituciones educativas de educación primaria y docentes de la I.E. N° 82566-Centenario, 2021.....	21
Tabla 2 Nivel de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	27
Tabla 3 Nivel de desarrollo de las dimensiones del pensamiento crítico en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	28
Tabla 4 Nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	29
Tabla 5 Nivel de desarrollo de las dimensiones del pensamiento creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	30
Tabla 6 Nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	31

Índice de figuras

Figura 1. Diseño del estudio.....	19
Figura 2. Nivel de desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	27
Figura 3. Nivel de desarrollo de las dimensiones del pensamiento crítico en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	28
Figura 4. Nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	29
Figura 5. Nivel de desarrollo de las dimensiones del pensamiento creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	31
Figura 6. Nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.....	32
Figura 7. Esquema del modelo lúdico pedagógico.....	46

Resumen

El objetivo fue diseñar un modelo teórico lúdico-pedagógico para desarrollar el PCC en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021. El tipo de investigación es propositiva, por el objetivo, es básica, con diseño descriptivo propositivo, la muestra fueron 34 estudiantes del tercer y cuarto grado de educación primaria y docentes de la I.E. N° 82566-Centenario, las técnicas fueron la encuesta, la observación, la entrevista y la programación, los instrumentos fueron validados a juicio de experto y son confiables, los datos estadísticos se procesaron en Excel y SPSS V26. Se diseñó un modelo teórico lúdico-pedagógico para desarrollar el PCC en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá; el mismo que busca a través de la lúdica aportar al desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, para ello se desarrolla una serie de sesiones de aprendizaje, las mismas que comprenden actividades que deberán ser desarrolladas por los docentes para lograr cumplir con las metas de la propuesta. Una vez desarrollado el modelo este deberá ser evaluado para ver su efectividad, pudiendo ser replicado en otras instituciones con similares resultados. Se validó el modelo teórico lúdico-pedagógico por el juicio de cinco expertos.

Palabras Clave: juegos, lúdica, pensamiento crítico, creatividad.

Abstract

The objective was to design a playful-pedagogical theoretical model to develop the PCC in students of the IV cycle of the educational institution 82566 of Scrapie-Contumazá, 2021. The type of research is propositional, by objective, is basic, with descriptive design propositional, the sample were 34 students of the third and fourth grade of primary education and teachers of the I.E. N° 82566-Centenario, the techniques were the survey, observation, interviewing and scheduling, instruments were validated in expert judgment and are reliable, statistical data were processed in Excel and SPSS V26. A playful-pedagogical theoretical model was designed to develop the PCC in students of the IV cycle of the educational institution 82566 of Scrapie-Contumazá; which seeks through play to contribute to the development of critical and creative thinking of students, a series of learning sessions is developed for this purpose, activities to be carried out by teachers in order to achieve the objectives of the proposal. Once the model has been developed, it must be evaluated to see its effectiveness, and it can be replicated in other institutions with similar results. The playful-pedagogical theoretical model was validated by the judgment of five experts.

Keywords: games, playfulness, critical thinking, creativity.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente en el mundo entero, una de las preocupaciones más latentes en materia educativa es el perfil que debe tener un estudiante al culminar la educación básica. Esto ha servido de reconocimiento para que una de las características primordiales que posea cada estudiante sea el pensamiento crítico como competencia para profundizar más de lo que normalmente se hace. Frente a esto, el contexto educativo se presenta aún más complicado y con el compromiso de ir mejorando sobre este tema. Por ello la investigación aborda la problemática sobre la falta de actividades y/o estrategias que deben realizarse en las instituciones educativas para fomentar el pensamiento crítico.

En Europa, según la encuesta del Eurobarómetro (2019) el 42 % de La juventud manifiestan que el pensamiento crítico como capacidad inseparable de la noción de democracia se está desarrollando limitadamente en el centro educativo. Un objetivo principal es formar personas conscientes de sus derechos y deberes, con buena preparación para distinguir la desinformación y evitar la manipulación. En este sentido, Santodomingo (2020), considera que adicional al pensamiento crítico, las instituciones educativas deben fomentar en los estudiantes trabajo en grupo, la creatividad, solución de problemáticas y habilidades interculturales

En el contexto latinoamericano, se realizó un estudio por la Asociación de Colegios y Universidades de América (2013) donde el 95% de los académicos de 433 organizaciones consideraron al pensamiento crítico una de las destrezas intelectuales más relevantes que conllevan a sus estudiantes al éxito académico; no obstante, aún existen desafíos para realizar estas acciones en los centros educativos de diferentes lugares con directivos y maestros. Una dificultad constante se manifiesta en los docentes que no se hallan capacitados para lograr desarrollar estas habilidades y consolidar un aprendizaje eficiente (BID, 2018)

Por ejemplo, en Chile esta habilidad ha sido recientemente incorporada como un elemento curricular en los nuevos criterios de evaluación para acreditación de programas profesionales de la CNA-Chile, estableciéndose como una competencia transversal o genérica a ser incluida en los planes de estudio (CNA-Chile, 2015, citado en Vera, 2020). La UNESCO promueve el pensamiento crítico, junto con la comunicación efectiva y el trabajo en equipo, como

metodologías activas a través del debate en el proyecto de Alfabetización mediática e informacional para así empoderar a las nuevas generaciones y permitirle acceso equitativo a la información y al conocimiento (Vera, 2020).

En el contexto nacional, el Ministerio de Educación, asegura una enseñanza de calidad, por medio de reglas que fomenten la consecución de un perfil profesional de competitividad general, con regímenes según la Agenda 2030. Por ello, el MINEDU (2017) plantea rúbricas para evaluar el rendimiento docente en función a que tienen que formar en sus educandos la inventiva, el razonamiento y la criticidad. De manera que se vuelve importante que el maestro fomente acciones para desarrollar estas competencias, determinando como propuesta acciones educativas que formen el pensamiento crítico y creativo del estudiantado.

esta situación se refleja en la Región Cajamarca con el desarrollo del Proyecto Educativo Regional, el cual se orienta en fomentar el progreso de colegios innovadores orientados al logro de la calidad educativa, asegurando aprendizajes de calidad de estudiantes en cualquier nivel y modalidad. Entre las actividades para lograr dichas estrategias se proponen instrumentos que van desde el desarrollo de un modelo de gestión, y propuestas que contestan al escenario educativo del territorio, elaborados de modo participativo con diferentes actores y que busca ayudar a democratizar los procedimientos educativos, para lograr los objetivos del Milenio (ODM2), el Acuerdo Nacional (ACN) y el Proyecto Educativo Nacional (Proyecto Educativo Regional, 2007).

A pesar de las estrategias desarrolladas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en el estudiantado en la I. E. 82566 de Tembladera, se ha apreciado; que el estudiantado tiene inconveniente de cuestionar, argumentar y brindar soluciones a problemas de su entorno, unido a esto, se evidencia que existe poca preocupación en fomentar el desarrollo del PCC en los niños. Esto podría significar un problema que con el pasar del tiempo va en aumento; por ello, resulta conveniente potenciar las habilidades de los estudiantes para contrarrestar estas debilidades. La institución debe optimizar la gestión en los aprendizajes mediante el juego, los docentes deben aplicar estrategias didácticas que ayuden al progreso del pensamiento crítico y creativo de los niños.

Es preciso alinear la educación primaria con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS-2030), especialmente con el objetivo 4 que menciona que se debe asegurar una enseñanza inclusiva de calidad y fomentar posibilidades de aprendizaje constante para todos, para lo que se determinan objetivos generales considerando indicadores de educación. Por ello, se plantea como problema: ¿Cómo un modelo teórico lúdico-pedagógico se convierte en un componente que permite desarrollar el pensamiento crítico y creativo en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021?

Esta investigación permitió el diseño de una propuesta lúdico-pedagógica para desarrollar el PCC en educandos del nivel de educación primaria; puesto que, los niños a través del juego no solo desarrollan el pensamiento, sino que, además aprenden reglas de conducta social, forjan sus comportamientos y principios éticos, asimismo estimulan su curiosidad. El efecto del trabajo de investigación es a nivel educativo porque se pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando metodologías activas, como instrumentos de aprendizaje, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los niños; además de potenciar sus capacidades.

El objetivo general es: Diseñar un modelo teórico lúdico-pedagógico para desarrollar el PCC en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021 y los objetivos específicos son: Diagnosticar el actual nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo y de sus dimensiones en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá; Elaborar el modelo teórico lúdico-pedagógico que permita desarrollar el pensamiento crítico y creativo; validar el modelo teórico lúdico-pedagógico que permita desarrollar el pensamiento crítico y creativo mediante el juicio de expertos.

La hipótesis propuesta es: El modelo teórico lúdico pedagógico en un importante componente que permite a través de su aplicación desarrollar de forma significativa el pensamiento crítico y creativo en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

En esta parte se presentaron los antecedentes de investigaciones realizadas a nivel internacional, latinoamericano, regional y local, así como también las teorías y enfoques que guardan asociación con el presente estudio. Entre los antecedentes del estudio, se tienen a nivel internacional los de Fajardo (2018). En la tesis: Propuesta pedagógica para fomentar el pensamiento crítico en estudiantes de grado décimo, Colombia. El propósito fue promover el pensamiento crítico en el estudiantado del décimo grado, en la Institución Divino Salvador Cucunubá, por medio de una secuencia didáctica a partir de una perspectiva antropológica, se empleó el enfoque cualitativo que estudia las actividades de los implicados en el interior de su proceder diario. Y el método de investigación acción participativa procedimiento reflexivo activo que abarca todas las cuestiones e individuos involucrados.

De la misma manera, se emplean para el diagnóstico del problema y recopilación de información las encuestas, el diario de campo y el material creado por el estudiantado. Se concluye que hubo una variación en las clases puesto que se tenía en consideración los saberes anteriores del estudiantado, lo cual provocó inclinación y seguridad en este al percibir que se les tenía en cuenta sus puntos de vista y conocimientos. Una segunda inferencia, indica que por medio de las diferentes acciones lúdicas permitió enfrentar los conocimientos del estudiantado con los conceptos antropológicos al asociarlos con fenómenos del vivir cotidiano.

Lo cual provocó angustia por parte del estudiantado de indagar y traer el material solicitado, del mismo modo que de intervenir de manera activa y en orden en las sesiones. Por tal motivo se manifiesta que para promover el pensamiento crítico y crear novedosos saberes es importante abrir los espacios en donde el estudiantado pueda intervenir y asociar su entorno con los contenidos que se determinan en las clases.

Araujo, Araujo y Lozano (2017). En la tesis: Juegos didácticos para fortalecer el pensamiento crítico, utilizando algunos materiales reciclables con los niños del grado primero de educación básica, en el colegio psicopedagógico el arte del

saber, Colombia. El objetivo fue desarrollar el pensamiento crítico mediante ciertos juegos didácticos; el estudiantado del primer año del Colegio Psicopedagógico El Arte del Saber del barrio Villas del Dorado de la localidad de Engativá, empleando ciertos materiales reciclables.

Se aplicó la metodología del IA, con un método cualitativo, en donde se emplearon diferentes mecanismos como fue: las observaciones de ciertas clases, después una encuesta de ayuda al profesorado, se consideró un grupo control y otro experimental, concluyendo que, los juegos didácticos al grupo experimental colaboraron a desarrollar competencias del pensamiento crítico tales como la explicación, el análisis, la resolución de problemáticas, equiparación y la toma de determinaciones, considerando su grado académico, edad y fase del pensamiento.

Lucero y Molina (2018). En la tesis: Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico del nivel básica media de la EEB. Guía de taller de juegos cooperativos, Ecuador. El objetivo fue estudiar la incidencia de la utilización de las técnicas lúdicas en la calidad de formación del pensamiento crítico, por medio de las competencias de pensamiento, métodos participativos con análisis estadístico para elaborar una guía didáctica que fomente la formación integral del estudiantado.

La investigación es aplicada, mixta, en primera instancia se llevó a cabo observación directa, después se aplicaron las técnicas de indagación como, por ejemplo: las entrevistas, las encuestas para comprobar el problema, captando la atención la problemática que confronta el estudiantado, a causa de que profesores no emplean tácticas lúdicas en el modo de impulsar el pensamiento crítico. Se concluye que, el personal docente al planear sus acciones lúdicas, ellas son en su generalidad dirigida al entretenimiento y diversión; más no, a la adquisición de saberes significativos.

La autoridad no ha llevado a cabo un monitoreo constante de la utilización correcta de actividades lúdicas y su utilización en el interior del aula de clase. La aplicación de actividades lúdicas en el interior de las aulas posibilitará que el estudiantado de segundo año de educación básica, formen su pensamiento

crítico. La utilización de talleres asociada con juegos colaborativos posibilitará que el profesorado organice de modo correcto sus clases.

Gutiérrez, Bautista y Vizcaíno (2019). En su investigación: Desarrollo del pensamiento crítico a través del modelo de trabajo por proyectos en niños y niñas de kínder, Colombia. El objeto del presente estudio es demostrar cuán eficiente puede ser esta clase de actividades secuenciadas en el salón en términos de la apropiación del pensamiento crítico y la independencia del estudiantado implicado, la metodología del presente estudio es la de Investigación-Acción, el contexto de actividad de este proyecto es el ejercicio pedagógico y que este contiene un elevado componente de meditación, se realizaron entrevistas, observación participante y diálogo informal con los actores del procedimiento.

Las conclusiones primordiales de esta investigación hacen referencia a la eficiencia de esquemas alternativos de trabajo en el salón, en esta situación, el esquema de Trabajo por Proyectos en el Aula (Pozuelos, 2007), con el cual se consiguió impulsar el pensamiento crítico y la autonomía de educandos de nivel kínder, cumpliendo con las metas de aprendizaje característicos del proyecto curricular y con las metas del plan que se basaron en las inclinaciones del estudiantado por aprender un tópico concreto, escogido por estos.

Con esta experiencia, asimismo, se pudo comprobar que las nuevas perspectivas pedagógicas que tienden por el aprendizaje significativo, la enseñanza para el entendimiento y la creación de conocimiento en ámbitos cooperativos, resultan un apoyo valioso para impulsar el pensamiento crítico de cara al entendimiento y cambio del escenario.

Mientras que, a nivel nacional, se encuentran estudios como lo de Salazar y Cabrera (2020). En el artículo: Estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes de tercer grado de primaria en institución educativa de Chiclayo. El estudio tiene como propósito crear una táctica didáctica de competencias mentales para desarrollar el pensamiento crítico en el estudiantado del tercer grado A de Educación Primaria de la I.E 11016 "Juan Mejía Baca" P.J José Olaya-Chiclayo.

El tipo de investigación fue mixta, cualitativa-cuantitativa, con un universo poblacional conformado por 26 estudiantes. Se concluye que, con el estudio se ratificó que los educandos de tercer año de primaria están en nivel bajo del pensamiento crítico, ello es debido a que al profesor le es difícil escapar de su área de confort.

Consecuentemente, Espinoza (2019). En la tesis: Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017. La enseñanza en la nación peruana se conforma en una de las más relevantes bases para el progreso de la comunidad; por eso, el estudio tuvo como principal objetivo, definir si la utilización del taller de estrategias lúdicas optimiza la atención sostenida de los niños y niñas de cinco años de un centro educativo de Huamachuco 2017.

Se laboró bajo un diseño cuasi experimental en un universo poblacional estuvo conformado por sesenta infantes de cinco años del nivel inicial de la I. E. N° 1817 Huamachuco, con una muestra de treinta educandos de cinco años del nivel inicial del mismo centro educativo. Llegando a la conclusión que el Taller de “Estrategias Lúdicas” fue efectivo en el estudiantado que intervino en el conjunto experimental.

En lo que respecta, Alayo (2018). En la tesis: Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017. Tesis doctoral. Universidad César Vallejo. Tiene como propósito de definir la incidencia de un proyecto de estrategias didácticas lúdicas en el nivel de logro en la comunicación oral en el idioma inglés del estudiantado de cuarto año de nivel primario de la I. E. Leoncio Prado del distrito de Paiján, región La Libertad, 2017.

La investigación fue desarrollada bajo un diseño cuasi experimental de conjuntos no equivalentes, el universo poblacional estuvo constituido por 152 educandos de cuarto año de nivel secundario. En conclusión, se definió que la fusión de tácticas didácticas lúdicas (juegos vivenciales, orales y juegos de roles) a lo largo de las sesiones de clases de inglés tiene consecuencias significativas con relación al grado de comprensión y expresión verbal del estudiantado de cuarto año del nivel secundario.

Finalmente, a nivel local, Vázquez y Pérez (2020). En el artículo: Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. El presente estudio reporta los productos más importantes de una tesis de doctorado y tuvo como propósito definir la eficiencia del proyecto de actividades lúdicas en la comprensión lectora en educandos de segundo año del nivel primario. Su base radica en las teorías constructivistas, como la sociocultural de Vigotsky, el aprendizaje significativo de Ausubel, los estadios de Piaget y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner. Se escogió un diseño cuasi experimental y un universo poblacional de setenta y dos educandos.

Los productos manifiestan que la generalidad de educandos en los dos grupos se situó en el nivel inicio de la comprensión de textos previo a la utilización del proyecto, luego situándose en el nivel bueno y en el nivel excelente de la escala. De igual modo se establecieron diferencias bastante significativas en los niveles promedio de los grupos experimental y control, del mismo modo que en la prueba de pre test y post test del grupo experimental. Se llega a la conclusión la eficiencia del proyecto resaltando superior influencia de logro en las dimensiones inferencial y literal.

En este apartado se precisan las teorías relacionadas con la investigación, así se tiene a la Teoría del Preejercicio de Karl Groos (1898), tiene como principios que la niñez es un periodo en donde las personas se van preparando para ser adultos, practicando, por medio de los juegos, las distintas actividades que llevará a cabo cuando sean adultos. La teoría de Groos resalta la función importante que posee el juego en la formación de las competencias y las destrezas que posibilitarán a los niños desempeñarse con libertad en la vida como adultos. Groos comprende el juego como una práctica de preparación en donde los niños juegan siempre de un modo que prefigura la posterior acción del adulto, siendo el juego una clase de pre ejercicio de las actividades intelectuales y del instinto.

Respecto a la presente teoría, Groos refiere a la atención que el ser humano posee en la observación de los juegos iniciales del niño, la característica de interacciones sociales. En un principio son los adultos quienes dirigen el juego,

pero en poco tiempo los roles son invertidos y son los niños quienes sorprenderán a los adultos al involucrarse en un momento, bien sea con el objeto o con las personas a su alrededor, mediante el juego el tiempo transcurre en el instante y de forma precisa. En consecuencia, su aporte a la investigación es vital puesto que ayudara a comprender como el niño mediante el juego desarrollo su pensamiento crítico y creativo estimulado por el docente en un inicio y a su propio ritmo en un segundo momento.

Otra de las teorías seleccionadas es la teoría de Matthew Lipman (1991), precisa en cuanto al pensamiento crítico que, este evita verse obligado a creer lo que otros dicen, sin la posibilidad de indagar por sí mismos. De esta manera, ayuda a la persona a contar un mejor discernimiento y a poder juzgar mejor. La conceptualización planteada por Lipman es pragmática, puesto que concibe a este pensamiento un hecho de gran complejidad, asociado a una concepción pragmática para mejorar la experiencia personal y social.

La premisa del pensamiento crítico es que las destrezas y capacidades son desarrolladas de acuerdo a 4 cualidades: conceptualización y categorización de las informaciones, raciocinio, traslación e indagación. Según Lipman, el pensamiento crítico es basado en: 1) empleo de ciertos criterios: las personas cuyo comportamiento cognitivo puede asociarse con formas de pensamiento crítico emplean ciertos criterios para la evaluación de la terminología señalada. 2) Autocorrección: las personas pueden buscar activamente sus propios errores y pensar en la autocorrección. 3) Sensibilidad a la situación: los individuos cuentan con el poder de desarrollo de un pensamiento con gran flexibilidad para que se den cuenta de que diferentes situaciones demandan la aplicación de diversos reglamentos y principios. 4) El resultado se trata de un juicio positivo.

Esta teoría aporta al estudio porque permite distinguir el pensamiento crítico del pensamiento creativo, que son solo 2 maneras de especificar distintas formas de organizar los mismos elementos; ambos conducen a un pensamiento de gran complejidad. de tal manera, resulta necesaria la comparación del criterio de pensamiento crítico de Lipman con la realidad de los estudiantes cuando se les proporciona un modelo pedagógico lúdico para desarrollar su pensamiento crítico y creativo.

Entre los enfoques conceptuales; se tiene a la primera variable Modelo lúdico pedagógico, se trata de una de las maneras de mayor acierto y exitosas de completar campos del conocimiento y responde a la manera general e interdisciplinaria en la que el niño descubre y percibe el mundo por sí mismo. Las programaciones lúdicas- educativas facilitan a los docentes la compañía y orientación de los niños, los progenitores y la colectividad mientras se investiga para encontrar respuestas y concebir preguntas adicionales de discernimientos, a medida que los niños profundizan su comprensión de lo que quieren saber y hacer (Sánchez, 2017).

En cuanto al proceso lúdico, como conceptualización y categorización de alto nivel, viene determinada por la forma concreta que adopta, en cualquier caso, es una expresión cultural en un contexto temporal y espacial terminante. Entre dichas maneras, se encuentran los juegos o actividades lúdicas. Varias exposiciones de arte, entretenimiento y festivales, comedias populares, deseos creativos, rituales sagrados y rituales religiosos que los transforman de simples reproducciones en interesantes procesos creativos en las obras, y desde luego, el vínculo emocional entre parejas humanas y el elevado hecho de amor. Por lo que, en cada acción es presentada la magia de los símbolos lúdicos, que acerca a los que participan a la dimensión espacio-temporal paralela al espacio real, y estimula los recursos de fantasía, imaginativos y creativos (Chicaiza, 2021).

La lúdica se trata de una labor que complementa el progreso humano, da sentido a la vida y engrandece la vida diaria, se expresa en cómo el sujeto mediante su desarrollo procura un medio para satisfacer su necesidad creando placer y motivación para cualquier cosa que haga en pro de su bienestar tanto de sus emociones como físico o social (Santos y Cifuentes, 2020).

El acto lúdico envuelve conocerse a uno mismo y el vínculo con su alrededor en base a una grata experiencia. Dichas actividades son de suma importancia dado que reside en su facilidad de promover elementos vinculados con la abstracción, la innovación y el pensamiento creativo, de igual manera, este permite desarrollar las capacidades de comunicación y cooperación, además de la habilidad para comprender problemas y escudriñar la solución de este. (Castellar, González y Santana, 2015).

La actividad lúdica tiene un impacto de suma importancia en el aprendizaje académico porque es una de las herramientas más efectivas para que los estudiantes prueben y aprendan nuevas habilidades, actitudes, experiencias y conceptualizaciones. Por eso es pertinente aplicar proyectos diseñados para compensar la educación, que permitan y logren la estabilidad y bienestar del desarrollo del niño. (Domínguez, 2015).

El juego y los demás aspectos que lo componen son de gran importancia para que el sujeto desarrolle sus sentimientos y maneras de vivir, concebir y razonar, en cada uno de su proceso de vida. El niño responde a su alrededor y prácticamente desde sus inicios lleva una interacción social en constante desarrollo. En lo que respecta a la mejora motora de los niños, este atraviesa por un conjunto de fases de evolución física, la lúdica tiene un rol fundamental porque desde la etapa adulta tiene que actuar para que los sujetos reconozcan y manejen adecuadamente su cuerpo para que logren el manejo de una conciencia del mismo (Zora, et al., 2015).

Prácticas lúdico docentes deben posibilitar estrategias de inclusión que tomen en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas que aprenden a desarrollar habilidades, por lo que se debe fortalecer el rol de los docentes a cargo de estos estudiantes con apoyo familiar; dicho en otras palabras, puede escoger de forma libre un proyecto apropiado para el autoaprendizaje en hogar. De tal manera, que las tareas de ocio promueven la educación de la autoconfianza, el autocontrol y la personalidad, y estas son convertidas en unas de tareas básicas de recreación y educación (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

La propuesta lúdica pedagógico se basa en el proceso de empleo del juego como estrategia didáctica y educativa el cual permite a los alumnos aprender de forma divertida y optimizar el vínculo en cuanto a la igualdad y promover un ambiente sano y agradable, en el que los valores sean la mejor convivencia y la educación integral (Arcos, 2020).

Las dimensiones consideradas para la variable Modelo lúdico pedagógico son el roleplay, es una técnica que requiere la interacción de los estudiantes como

jugadores de roles y la realización de discusiones con los miembros en el juego de roles. El método de juego de roles es una serie de aprendizaje que puede brindar oportunidades para que los estudiantes construyan interacción, comunicación, cooperación, discusión, desarrollen y expresen ideas a otros y entrenen la competencia para hablar oralmente. En la implementación, este rol involucra a uno o varios integrantes al brindar un rol que quiere transmitir, donde esta actividad brinda una oportunidad en forma de diálogo interactivo (Anggraeni, 2018).

Otra de las dimensiones tomadas en cuenta son los juegos de dados, son una gran fuente potencial el diseño de actividades divertidas para los estudiantes, además facilitan el trabajo con la expresión oral, practica de otro idioma, desarrollo de la imaginación y optimización la capacidad matemática mental. Hay juegos que se pueden llevarse a cabo con grupos de toda la clase y otros que se pueden efectuar con grupos reducidos (un ej., mesas de rondas) (Educativos para opositores, padres y maestros, 2021).

La tercera dimensión consiste del debate, se trata de una estrategia de enseñanza-aprendizaje que implica confrontar diferentes perspectivas para llegar a un enunciado bien fundamentado. Una forma diferente de enmarcar un debate es hacerlo de forma semiestructurada, en la que es desarrollada una discusión en clase. Se trata de que el estudiantado reflexione y analice un tema controvertido. Promover el desarrollo de habilidades comunicativas tales como expresar opiniones, sentimientos, ideas y experiencias de manera informada y consistente. (Cobo, Valdivia y Peralta, 2017).

La cuarta dimensión la lectura lúdica, precisa que los juegos deben ser considerados entre los principales lenguajes humanos, porque los juegos transmiten mensajes sobre pretensiones, preocupaciones, emociones, impulsos, temores y requerimientos expresados en palabras, esta muestra la personalidad de la persona. Sin duda el juego logra fortificar y desarrollar el proceso socioemocional del individuo, transformando la realidad en el medio en el que habita mientras se ve alterada por las influencias del mismo alrededor, en el proceso de aprendizaje que la persona alcanza mediante las actividades lúdicas empleadas por los profesores para construir conocimientos, relacionados con la

alfabetización, para empoderar el tema, pensarlo y escribirlo, resulta un procedimiento de secuencia y lógica (Domínguez, 2015).

Por otra parte, la quinta dimensión resolución necesita ser considerada como el propósito supremo del aprendizaje, según el cual el docente, debe renunciar a métodos de aprendizaje que no promuevan las habilidades y destrezas del estudiantado, por lo que es fundamental el conocimiento de nuevos métodos para la mejora de las habilidades de resolución y comprensión de problemas en el estudiantado (Munayco y Solís, 2021).

La resolución de problemas se considera un aspecto de suma importancia para aprender y aumentar el conocimiento; La resolución de problemas aumenta la autoconfianza, el poder creativo, la persistencia, proporciona un escenario que permite la enseñanza de conceptualizaciones y poder desarrollar de forma gradual de habilidades; resolver problemas tiene un gran potencial creativo; El énfasis en la resolución de problemas proporcionará a las generaciones futuras habilidades analíticas, críticas y creativas superiores (Lizano et al., 2019).

En otro orden de ideas, respecto a la conceptualización de la segunda variable pensamiento crítico y creativo; se trata de la facultad de cavilar, el cual determina la condición humana, y es esta facultad la que facilita el avance a entornos de reflexión y gran complejidad, dado que todas las personas son capaces de examinar su comportamiento a partir de lo que quiere o sugiere como meta (Cacsire, 2018).

El pensamiento crítico constituye un producto de la actuación personal, una persona, inquisitiva, reflexiva, cuestionadora no actuará de manera apresurada, sino más bien será más cauta con sus apreciaciones, buscará mayor información para incrementar su conocimiento sobre las particularidades de la situación y poder responder de manera más segura (Ramírez, 2021).

El pensamiento crítico se preocupa por la facultad de los individuos para prepararse para las transformaciones, lo que representa que deben desarrollar comportamientos basados en sus habilidades de autorregulación, que les permitan prepararse para escenarios exigentes, soluciones novedosas y transformadoras. De igual manera, se necesita el desarrollo de diferentes

estrategias que les facilitan la adaptación a las modificaciones, basadas en la relación del conocimiento al que se encuentran expuestos en un universo donde lo único real es el cambio (Cacsire, 2018).

Para Medina y Pin (2017), el pensamiento crítico se trata de un proceso intelectualmente disciplinado que concibe, aplica, analiza, sintetiza y / o evalúa activa y diestramente las informaciones recogidas y generadas a través de la indagación, experiencia, cavilación, raciocinio o comunicación, como guía de creencias y acciones. Ciertamente el pensamiento constituye un proceso, vale decir presenta una dinámica compleja debido a que su actuación depende de múltiples factores, los cuales se encuentran relacionados y que a su vez dependen de otros, pero que en conjunto crean su propia estrategia de respuesta ante las circunstancias.

Resulta de suma importancia desarrollar habilidades de pensamiento crítico en el estudiantado de cualquier edad porque gracias a este, estos contarán con la capacidad de tomar decisiones acordes a las temáticas estudiadas. Además, resulta fundamental destacar que no solamente los profesores e investigadores sino también de los funcionarios de gobierno (Vizcaíno, Marín y Ruiz, 2017). Aquí es cuando el desafío para los maestros es establecer una sucesión de aprendizajes y estrategias para despertar las mentes de sus estudiantes.

Bajo este escenario en las dimensiones de la variable pensamiento crítico y creativo, fue considerada la dimensión lógica, esta es la facultad de poner a prueba el pensamiento para la claridad de las conceptualizaciones y la consistencia y validez de los procedimientos de raciocinio que se llevan a cabo de acuerdo con las reglas establecidas por la lógica. Dicha dimensión facilita una clara reflexión, categorización y estructuración. Esto ayuda a saber cuáles son los medios para sustentarnos con las razones, argumentos, conclusiones correctas a las que queremos llegar. Por tanto, la dimensión lógica es fundamental porque ayuda a desarrollar un pensamiento estructurado, coherente y coherente (Díaz, 2017).

Dimensión sustantiva, es el fundamento, justificación, evidencia, criterios de hecho, así como epistemología del pensamiento o punto de vista. También, al

contar con sintaxis y semántica, ordenación, forma y contenido, permite la clara reflexión, organización y sistematización que requiere la dimensión lógica. Asimismo, es útil conocer cuáles son los medios de apoyo con fundamentos y argumentos sólidos, las conclusiones extraídas (Aguilar, et al., 2018).

Por su parte, en la dimensión dialógica: es conceptualizada como una combinación de perspectivas humanas que revelan la diversidad y complejidad de la realidad ya que existen perspectivas opuestas, alternativas y / o diferentes, y más allá del diálogo crítico. Concepto fundamental de esta dimensión, también se compone de la humildad, la tolerancia y el diálogo (Aguilar, et al., 2018).

En esta dimensión se pueden determinar ciertas estrategias que permitan valorar una idea desde otra resolución, y en ciertos escenarios, se puede evaluar la discusión simultánea con otro argumento vinculado. De igual manera, se pueden evaluar argumentos distintos a lo que se tengan para tomar una decisión, por lo que la argumentación se considera una estrategia para persuadir a través del diálogo. En el ámbito académico, la dimensión del diálogo accede determinar las relaciones con demás interlocutores, en estos diálogos, expresan sus posiciones con base en evidencias reales. Ayuda a aprender a vivir y colaborar con otros individuos, independientemente de su ideología, cultura, tradiciones académicas y científicas (Remache, 2018).

En lo que respecta, en la dimensión contextual, posibilita la comprensión y la interpretación real del escenario histórico en el que se presenta; Es aprender a entender el universo, a la colectividad basados en sus prejuicios, reflexiones y visiones del mundo. (Díaz, 2017). Es centrado en la coyuntura del pensamiento para un momento y escenario sociocultural determinado, requerido para el conocimiento de diferentes realidades del ámbito social y cultural con el fin de crear un entorno de entendimiento o debate (Torres, 2020).

Dimensión pragmática; se trata de la habilidad del pensamiento de cuestionarse a sí mismo a partir de los fines e intereses que persigue y las secuelas que genera, para el análisis de las causas a las que este reconoce dicho discernimiento. Se trata de la intención del pensamiento, de la acción del pensamiento según los principios morales y políticos que guía (Díaz, 2017). Es

la dimensión direccionada hacia el objetivo final o la intención del pensamiento, la fuerza impulsora, la dirección que tiene el pensamiento hacia el objetivo final que persigue. (Torres, 2020).

Por su parte, el pensamiento creativo resulta un procedimiento espontáneo; que todo el mundo experimenta y que no necesita de mucho tiempo para corregirse. No obstante, la posibilidad de ser un pensador creativo es considerable y requiere de interés si se quiere un provecho máximo de este. Todos piensan, más no todos piensan de forma creativa. Se trata de la proliferación de opiniones y conceptualizaciones novedosas. Esta deriva de educar la combinación de opiniones creativas para satisfacer las necesidades. Por lo que, los resultados o productos del pensamiento creativo tienden a ser inusuales y originales (Vargas, 2020).

El pensamiento creativo no se encuentra presente sobre la base de un método específico. Para que las personas sean creativas, necesitan de motivación, tener espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en colaboración, discutir opiniones y descansar. El pensamiento creativo representa la categorización de concepción y conceptos de forma que procura conducir a derivaciones creativas, es un don que con el que cuenta todos, unos más desarrollados que otros por diversos factores. Factores culturales y genéticos, de los cuales, actúan de tal manera que encuentren nuevas soluciones a los conflictos que se presenten (Quispe, 2018).

Tal pensamiento está influenciado por elementos de la creatividad, esta podría ser aprendida y desarrollada, el cual deriva de la atención que cada persona le dé al ampliar su pensamiento y permitir encontrar y jugar con los conocimientos y experiencias. Para que las personas sean creativas, necesitan estar motivadas, tener espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en grupo, discutir ideas y descansar (Quispe, 2018).

Fluidez; se trata de la habilidad de generar de manera consistente y espontánea ideas de cantidad y calidad. Para desarrollar esta capacidad de observación y eficiencia está asegurado por la lengua de signos o el habla, el pensamiento creativo en el proceso de desarrollo de esta capacidad de buscar alternativas y

soluciones a las dificultades planteadas (Vargas, 2020). Es definida como la totalidad de proposiciones que puede hacer una persona; a la mayor productividad de las opiniones, vinculaciones, pensamientos, imágenes que se muestra en la mente del creador; es la habilidad para moverse y combinar estas (Porrás y Esteban, 2017).

La fluidez mental, es la facilidad para generar nuevas ideas. Los creadores no solo generan más ideas, sino que también tienen más ideas únicas y mejores para elegir en el proceso creativo, las personas varían en la cantidad de ideas que pueden generar de una vez en un tiempo determinado. Por otro lado, sería un error buscar solo el talento creativo en los aspectos cognitivos e intelectuales porque es posible ser creativo en otros ámbitos, como el emocional. De tal manera, la educación requiere enriquecerse en diferentes elementos de la personalidad y no solo el intelecto (Porrás y Esteban, 2017).

Sensibilidad; resulta la capacidad de apreciar las dificultades para poder ver las insuficiencias y necesidades de la vida, desafiar y buscar posibles resoluciones y satisfacer las mismas. La sensibilidad se refiere a la habilidad de los individuos creativos para detectar discrepancias, conflictos, fallas o desperfectos, para reconocer lo que se debe hacer (Gorjón y Valdes, 2020).

Flexibilidad; se trata de la habilidad de combinar conocimientos espontáneamente y de manera adecuada, la cual pueden explorar una gran variedad de tipos de respuestas. Gracias a su flexibilidad, el individuo crea alternativas, que en gran medida se caracterizan por el colapso de patrones, métodos y orientaciones, que se dirigen hacia caminos novedosos (Vargas, 2020).

Se trata del rasgo de la creatividad, que a través de este el niño transfigura el procedimiento para llegar a resolver cualquier dificultad. En este proceso el niño adapta, renueva, reforma una manera de efectuar una establecida labor, además como su manera de discernir, para resolver un problema, dicho en otras palabras, permite evaluar un problema, tema o contexto desde diferentes perspectivas (Palacios y Ruiz, 2019).

En lo que respecta al marco normativo, la Declaración Universal de los Derechos Humanos este instrumento adoptado por la Asamblea General de las Naciones Unidas (ONU), precisamente en el artículo 26, expresa su posición en cuanto al derecho a la educación y por eso enfatiza sus fines. Afirmando que la educación debe ser enfocada en la personalidad plena y promover el respeto a los derechos humanos y libertades esenciales (UNESCO, 2008).

Destacando que el hecho de la educación no solamente se detiene en la adquisición de conceptualizaciones ajenas a su alrededor, sino que también debe abordar las circunstancias que rodean a las personas, dándole a las mismas los instrumentos apropiados para su progreso integral, por lo que es entendido, que las personas necesitan encontrar las maneras y las posibilidades para lograr dicho enfoque, refutando las metodologías y estrategias convencionales utilizadas.

Mientras que la Ley General de Educación 28044, en el artículo 2, afirma que la educación se trata de procedimientos respecto a los aprendizajes que desenvuelve a través de los años de vida y apoya la educación general de la persona, para que esta pueda desarrollar sus capacidades, para la creación cultural, y a la evolución tanto familiar como de la colectividad nacional, de Latinoamérica e internacional. Esta es desarrollada en establecimientos educativos y en diversos sectores de la sociedad.

Y en su artículo 34, contempla que la educación básica, su objetivo es instruir a los niños de manera integral. Este incentiva el proceso comunicativo en todos los ámbitos, la gestión del conocimiento operacional, la evolución personal, el pensamiento mental, físico, emocional, social, profesional y artístico, el pensamiento lógico, creativo, la obtención de destrezas esenciales y fundamentales para el provecho y desarrollo de su potencial, además del entendimiento de verdades cercanas a su entorno en el ámbito social y natural.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue básica, pues el propósito consiste en plantear novedosas teorías o cambiar las que existen, en aumentar los saberes filosóficos o científicos, pero sin contrastarlos con ninguna cuestión práctica (Ortega, 2017); así mismo el estudio fue propositivo, porque se va a elaborar un modelo lúdico-pedagógico orientado al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, el mismo que se constituirá en una propuesta, teniendo como base a Tantaleán (2015), quien señala que el estudio propositivo, es la investigación en la cual se plantea una solución frente a una problemática, previo diagnóstico y valoración de un evento o acontecimiento..

El diseño de investigación es descriptivo propositivo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), porque tiene como objetivo indagar sobre el origen de un problema, posteriormente identificar y relatar la situación en la que se encontraron los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá el cual es objeto de estudio en la investigación. Además, propositiva porque está orientado a caracterizar las formas dinámicas en la formación de las competencias sociales y proponer alternativas para optimizarlas.

El diseño de la investigación propositiva no involucra el desarrollo de la propuesta por parte del autor, puesto que en esa situación pasaría a ser estudio interactivo (Hurtado, 2012). El diagrama del diseño indicado es el siguiente:

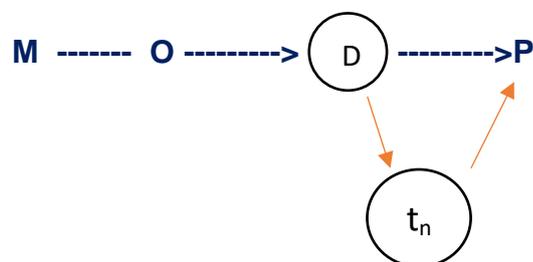


Figura 1. Diseño del estudio

Dónde:

M= Muestra de estudio.

O= Información de los sujetos investigados.

D= Diagnóstico de evaluación.

T_n=Análisis y fundamentación de teorías para elaborar la propuesta.

P= Propuesta de solución (Modelo lúdico pedagógico)

De conformidad con lo señalado por Estela (2020) en relación al diseño de investigación propositiva.

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Modelo lúdico pedagógico

Tiene que posibilitar estrategias de inclusión que tomen en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas que aprenden a desarrollar habilidades, por lo que se debe fortalecer el rol de los docentes a cargo de estos estudiantes con apoyo familiar; dicho en otras palabras, puede escoger de forma libre un proyecto apropiado para el autoaprendizaje en hogar (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

El modelo lúdico pedagógico permite que el estudiante pueda contar con un aprendizaje más significativo dentro del entorno educativo, puesto que genera la activación de varios factores predominantes en el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que es de gran importancia en el desarrollo del pensamiento del niño, mediante estas actividades el niño va generando mayor y mejor conocimiento. En este sentido se consideraron 5 dimensiones descritas a continuación: el roleplay, los juegos de dados, el debate, la lectura lúdica y la resolución de problemas, las mismas se plasmarán en las sesiones del programa del Modelo lúdico pedagógico.

Variable dependiente: Pensamiento crítico y creativo

El pensamiento crítico constituye un producto de la actuación personal, una persona, inquisitiva, reflexiva, cuestionadora no actuará de manera apresurada, sino más bien será más cauta con sus apreciaciones, buscará mayor información para incrementar su conocimiento sobre las particularidades de la situación y poder responder de manera más segura (Ramírez, 2021).

Es el pensamiento racional-reflexivo del ser humano, que implica una actividad mental a partir de la integración de procesos cognoscitivos y afectivos, con el fin de evaluar la creatividad visual-motora, aplicada o inventiva y la verbal. Éste tiene una multiplicidad de dimensiones o aspectos entre las que se consideraron 5

descritas a continuación: lógica, sustantiva, dialógica, contextual, pragmática, descubrimiento de problemas y movilidad. Seguidamente, para medirla se aplicará un cuestionario.

3.3. Población

El universo poblacional del presente estudio se encuentra conformado por 124 estudiantes del tercer y cuarto grado de las instituciones educativas N° 82566; 82567 y 82568 de la localidad de Tembladera y docentes de la I.E. N° 82566-Centenario, cuya distribución de número se muestra en el cuadro siguiente:

Tabla 1

Distribución del Número de Estudiantes del Tercer y Cuarto Grado de Tres Instituciones Educativas de Educación Primaria y Docentes de la IE N° 82566-Centenario 109, 2021.

IIEE	Grado	Sección	Sexo		TOTAL
			Hombres	Mujeres	
82566	Tercero	--	8	10	18
	Cuarto	--	7	8	15
82567	Tercero	A	9	11	20
	Tercero	B	7	7	14
	Cuarto	--	11	11	22
82568	Tercero	A	6	4	10
	Tercero	B	5	3	8
	Cuarto	--	11	6	17
Docentes de la I.E. 82566	-	-	3	5	8
TOTAL			67	65	132

Nota: Nóminas de matrícula 2021.

La población de estudio corresponde a las instituciones educativas N° 82566; 82567 y 82568 de la localidad de Tembladera, del distrito de Yonán, provincia de Contumazá, tanto hombres como mujeres, cuyas edades son de 8 y 9 años, la mayoría son hijos de padres de condición socio económica media, todos ellos residentes en el área de influencia del lugar antes indicado; y a su vez por docentes de la I.E. N° 82566-Centenario. De acuerdo con Neill y Cortez (2018), la población abarca el total de objetos o individuos a los que se va a indagar, su

selección se realiza en base a determinados rasgos que pueden colaborar en la consecución de datos importantes para analizar la problemática.

Criterios de inclusión; estudiantes de ambos sexos del tercer y cuarto grado de educación primaria de las instituciones educativas N° educativas N° 82566; 82567 y 82568 de la localidad de Tembladera, del distrito de Yonán, provincia de Contumazá, 2021 y docentes contratados y nombrados de docentes de la I.E. N° 82566-Centenario.

Criterios de exclusión; estudiantes de otras secciones de las instituciones educativas N° educativas N° 82566; 82567 y 82568 de la localidad de Tembladera, del distrito de Yonán, provincia de Contumazá, 2021, docentes de las demás instituciones educativas.

Muestra; es puntualizada como una parte del universo poblacional en donde se recoge información. Los trabajos con muestra permiten ahorrar tiempo, disminuye precio y al contar con una buena selección contribuye con la puntualidad de la información (Arispe, Yangali, Guerrero, Rivera, Acuña y Arellano, 2020). La muestra del estudio ha sido determinada a conveniencia de autor, la misma consiste en la selección que realiza el investigador de acuerdo a sus posibilidades y condiciones de accesibilidad. En función de lo descrito, la muestra queda constituida por 34 estudiantes del tercer y cuarto grado de educación primaria y docentes de la I.E. N° 82566-Centenario, a los cuales se les será aplicado los instrumentos de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de la encuesta fue aplicada a través de un cuestionario diferenciado dirigido a los estudiantes y a los docentes de los grados que conforman la muestra de estudio; como señala Neill y Cortez (2018), consiste en un recojo sistemático de datos a una muestra representativa de un grupo más extenso; como instrumento se usó un cuestionario pre-elaborado que contiene interrogantes estandarizadas que permitió cuantificar la variable pensamiento crítico y creativo, para la ponderación se usó la escala de Likert. Los cuestionarios fueron aplicados a los estudiantes del tercer y cuarto grado mediando para ello la ayuda de los padres de familia y de los docentes.

Observación; esta técnica se aplicó usando una guía de observación específica dirigida a observar a lo largo de la realización de una sesión de aprendizaje el nivel del pensamiento crítico y creativo utilizando de los estudiantes y de cómo el mismo puede mejorar con la aplicación del programa. Al respecto, Rocha (2015), precisa que es una técnica que radica en contemplar de manera atenta el evento, situación o acontecimiento, tomar datos y registrarlos para su futuro análisis. La observación es una parte esencial de cualquier procedimiento de investigación; en esta se ayuda el autor para conseguir la superior cantidad de información.

La técnica de la entrevista fue aplicada utilizando una guía de entrevista semiestructurada, la misma fue aplicada a 4 docentes de la I.E. N° 82566-Centenario. Las entrevistas son una técnica de recopilación de datos que aparte de ser una estrategia empleada en procedimientos de indagación, posee ya un valor en sí mismas. La primordial finalidad de las entrevistas es conseguir datos de modo verbal y personalizado con relación a hechos, vivencias, puntos de vista de individuos. Siempre, intervienen como mínimo 2 individuos, uno de ellos toma la función de entrevistador y el otro el de entrevistado, creándose entre los dos una interrelación con relación a un tema de investigación (Folgueiras, 2016).

La técnica de la programación consiste en el programa que se implementará, conteniendo al mismo tiempo la planificación del contenido propositivo, con las experiencias de aprendizaje, y sesiones a desarrollar, que están planificadas en diferentes talleres.

La validez y confiabilidad reflejan el modo como el instrumento se ajusta a las necesidades de la investigación Villasís, Márquez, Zurita, Miranda y Escamilla (2018), señalan que la validez se refiere a lo que es verdadero o lo que se acerca a la verdad. Asimismo, en cuanto a la confiabilidad agregan que los productos de una investigación pueden ser considerados confiables si poseen un elevado nivel de validez, dicho de otra manera, si no existen sesgos. Así, una vez que se establece que una escala es estable y reproducible, por lo tanto, puede llegarse a la conclusión que es confiable.

Validez del instrumento; es presentado como la calidad del instrumento utilizado para medir las características o particularidades que se procuran medir. El propósito de la validación es determinar si el cuestionario realmente mide aquello para lo que fue creado (Santos, 2017).

La validación fue de contenido, está referido al nivel en que el instrumento representa al componente que se pretenden recopilar de un constructo teórico (Martínez y March, 2016). Para definir la validez de los instrumentos estos fueron evaluados mediante el criterio de 5 especialistas en Educación, lo que permitió aplicarlos de forma efectiva. A cada especialista se le facilitó una matriz de validación, donde se le pidió puntué cada uno de los ítems calificándolos como 1= Inaceptable; 2= Deficiente; 3= Regular; 4= Bueno; 5= Excelente. Revisados los ítems por los expertos estos coincidieron en calificar como buenos y excelentes los ítems presentados en el instrumento obteniendo una validez casi perfecta. Para calcular los puntajes se usó la prueba de V. de Aiken (1985), siendo este el coeficiente que es considerado como la razón de un dato extraído sobre la adición máxima de la diferencia de los valores posibles.

La validez de constructo es definida en consideración a qué tan bien los instrumentos representan y miden una concepción teórica. Esta clase de evidencia tiene que aclarar de qué modo las mediciones de la variable o concepto se asocian de modo coherente con las medidas de demás concepciones correlacionadas de forma teórica (Hernández, et al., 2014). Para definir la validez de constructo de los instrumentos se empleó la prueba de análisis factorial, el cual permitió determinar la existencia de un vínculo entre los conceptos abstractos y los indicadores propuestos. Para comprobar la validez del instrumento se tienen que cumplir los requerimientos siguientes: La medida de adecuación KMO tiene que ser superior a 0.5, la prueba de esfericidad de Bartlett en su nivel de significancia tiene que ser inferior a 0.05, la comunalidad tiene que ser superior a 0.4.

El cuestionario diseñado para medir el pensamiento crítico y creativo obtuvo un valor de 0.719 en la prueba de Bartlett, el que señala que los ítems están correlacionados significativa y positivamente $p=0.000<0.01$.

Confiabilidad del instrumento; muestra a qué nivel los resultados que se logren con la aplicación de los instrumentos son consistentes y útiles y si se aplican por segunda vez produciría los mismos resultados (Martínez y March, 2016). A fin de determinar el coeficiente de fiabilidad, se desarrolló la prueba piloto para eso se utilizó la información proporcionada por 20 estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá, con la finalidad de saber la consistencia interna de cuestionario, se empleará para ello el coeficiente estadístico Alfa de Cronbach en el programa de fórmulas SPSS V26).

En el cuestionario diseñado para medir el pensamiento crítico y creativo el Alfa de Cronbach obtenido fue de 0.813 siendo este un nivel bueno; mientras que en sus dimensiones se obtuvieron los siguientes puntajes: dimensión lógica (Alfa de Cronbach= 0.880) nivel bueno; dimensión sustantiva (Alfa de Cronbach= 0.914) nivel excelente; Dimensión dialógica (Alfa de Cronbach= 0.777) nivel muy aceptable; Dimensión contextual (Alfa de Cronbach= 0.729) nivel muy aceptable; Dimensión pragmática (Alfa de Cronbach= 0.758) nivel muy aceptable; Fluidez (Alfa de Cronbach= 0.793) nivel muy aceptable; Sensibilidad (Alfa de Cronbach= 0.752) nivel muy aceptable; Flexibilidad (Alfa de Cronbach= 0.904) nivel excelente.

3.5. Procedimientos

Se cursó el oficio dirigido a los directores de la institución educativa 82566-Centenario para solicitar su intervención en las actividades planteadas, en el mencionado documento se sustentó el pedido, la finalidad y el objetivo de la presente investigación, así mismo se envió un oficio múltiple a las docentes del tercer y cuarto grado para ser informadas y poder coordinar las acciones para desarrollar el trabajo de investigación en sus aulas correspondientes, del mismo modo se estableció comunicación con el estudiantado y progenitores del tercero y cuarto grados, a quienes se les solicito su consentimiento informado.

Posteriormente se aplicaron los instrumentos diseñados de forma previa para obtener la información requerida.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para los datos estadísticos se usó:

Estadística descriptiva: los datos estadísticos obtenidos con los instrumentos de indagación fueron procesados de forma estadística empleando la aplicación Excel, de donde se derivan las tablas estadísticas y las figuras correspondientes, en base a ellas se realizó el análisis de los datos.

Estadística inferencial: para la comprobación de las hipótesis de investigación tanto general como específicas, se utilizó el programa de estadística para Ciencias Sociales (SPSS V26).

3.7. Aspectos éticos

La ética del estudio en la presente investigación fue empleada tomando en consideración lo definido en el Código de ética de la investigación UCV, aceptado por medio de Resolución de Consejo Universitario N° 0126-2017/UCV.

Se consideró la propiedad intelectual empleando citas bibliográficas y referencias haciendo parafraseo; considerando la aprobación informada de los sujetos para participar en el estudio previo los datos respectivos.

Asimismo, se aplicó la responsabilidad de trabajo en cada uno de los procesos correspondientes a la presente investigación.

IV. RESULTADOS

En esta sección se muestran los productos de la investigación, los mismos que provienen de la utilización de los instrumentos preparados con ese fin, los mismos han sido ordenados y desarrollados en función de los objetivos el estudio; asimismo, se comprueba la hipótesis de estudio de manera teórica, la información que se presenta se halla adecuadamente interpretada.

Diagnóstico del actual nivel de desarrollo del pensamiento crítico

En las siguientes tablas se presentan se presenta la medición efectuada mediante la aplicación de los cuestionarios a los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.

Tabla 2

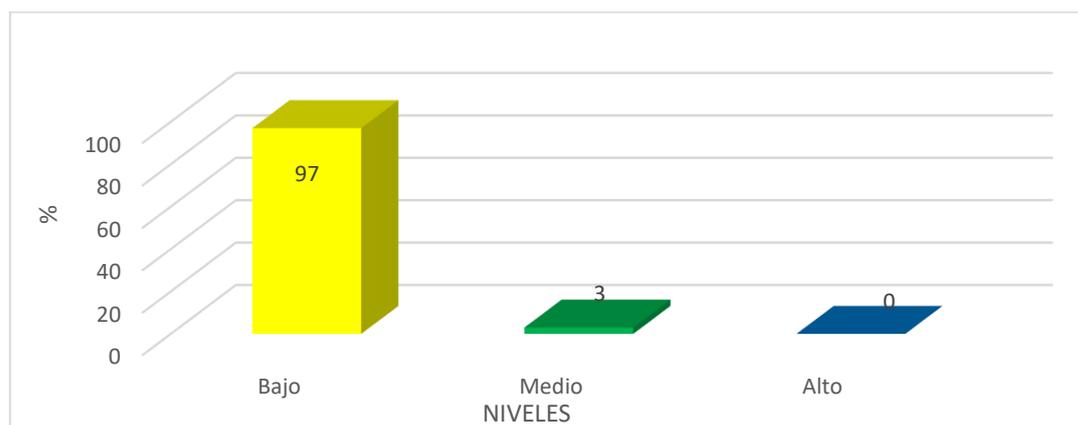
Nivel de Desarrollo del Pensamiento Crítico en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá

NIVELES	Pensamiento crítico	
	f	%
Bajo	32	97
Medio	1	3
Alto	0	0
TOTAL	33	100

Nota: Base de datos del pensamiento crítico y creativo

Figura 2

Nivel de Desarrollo del Pensamiento Crítico en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá



En la tabla 2 se presentan los niveles del pensamiento crítico, apreciándose que el nivel que predomina según el 97% de los estudiantes, es el nivel bajo, seguido del nivel medio con un 3%; y por último el nivel alto con 0%. Es factible entonces concluir que el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá es bajo, esto se debe entre otras razones a que no se promueve el pensamiento crítico por parte de algunos docentes, sumado a las condiciones educativas existentes que no favorecen ni incentivan la aplicación de diversas técnicas y metodologías para el desarrollo del pensamiento crítico, es por ello que es apreciable estudiantes con dificultades para responder de manera fluida antes una pregunta, o que se muestran timoratos a emitir respuestas; falencias que se perpetúan en el hogar.

Tabla 3

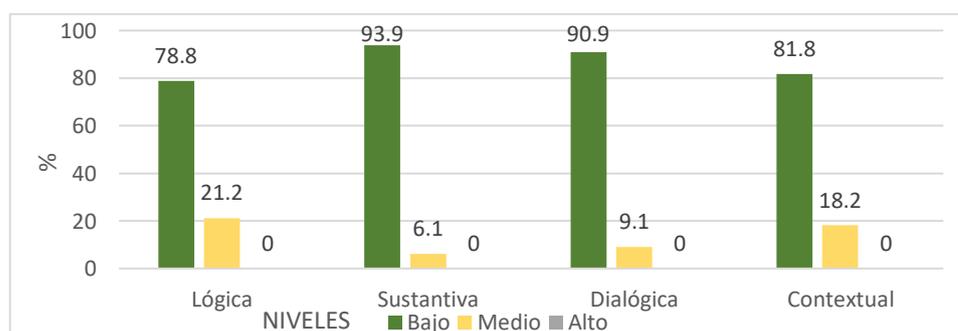
Nivel de Desarrollo de las Dimensiones del Pensamiento Crítico en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá

NIVELES	Lógica		Sustantiva		Dialógica		Contextual	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	26	78.8	31	93.9	30	90.9	27	81.8
Medio	7	21.2	2	6.1	3	9.1	6	18.2
Alto	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	33	100	33	100	33	100	33	100

Nota: Base de datos del pensamiento crítico y creativo

Figura 3

Nivel de Desarrollo de las Dimensiones del Pensamiento Crítico en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE 82566 de Tembladera-Contumazá



En la tabla 3 se presentan las dimensiones de la variable pensamiento crítico, las mismas que se ubican de manera mayoritaria en el nivel bajo, en los siguientes porcentajes que se enumeran: dimensión lógica con 78.8%, dimensión sustantiva con 93.9%, dimensión dialógica con 90.9% y dimensión contextual con 81.8%. Esto permite comprobar que en todas las dimensiones del pensamiento crítico el nivel es bajo, siendo la más baja la dimensión sustantiva; en consecuencia, es la que requiere de mayor atención y refuerzo, y en la que se hará mayor énfasis en el desarrollo de la propuesta.

Diagnóstico del actual nivel de desarrollo del pensamiento creativo

Tabla 4

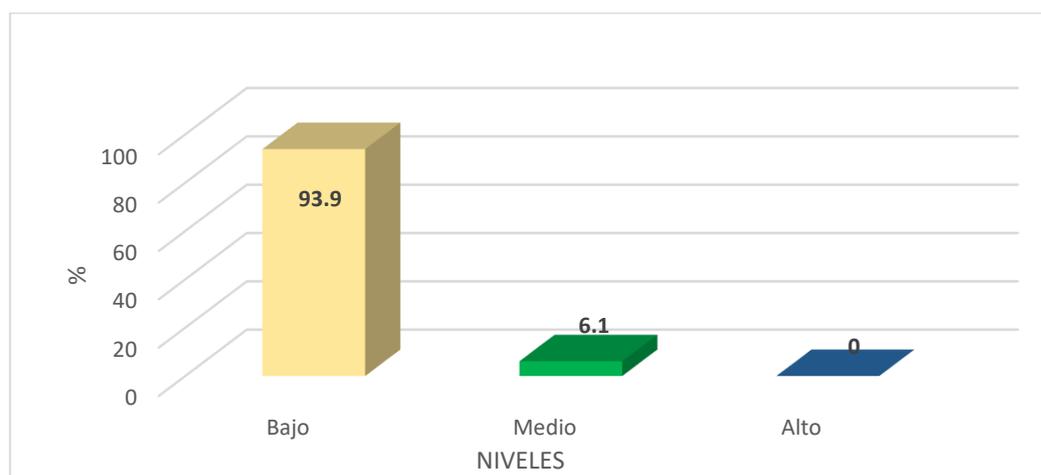
Nivel de Desarrollo del Pensamiento Creativo en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá

NIVELES	Pensamiento creativo	
	f	%
Bajo	31	93.9
Medio	2	6.1
Alto	0	0
TOTAL	33	100

Nota: Base de datos del pensamiento crítico y creativo

Figura 4

Nivel de Desarrollo del Pensamiento Creativo en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 centenaria 109 de Tembladera-Contumazá



En la tabla 4 se presentan los niveles del pensamiento creativo, observándose que el nivel predominante según el 93.9% de los estudiantes, es el nivel bajo, seguido del nivel medio con un 6.1%; y por último el nivel alto con 0%. Es pertinente concluir que el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá es bajo, esto se explica debido a que el estudiante considera que no se lo incentiva a buscar formas creativas al momento de resolver un problema, asimismo que los docentes no usan técnicas novedosas que les permitan ser más creativos en sus tareas escolares. No obstante, tratan de usar los recursos con los que cuentan sobre todo cuando se realizan concursos, festividades en la institución o aulas y deben competir entre ellos ya sea individual o grupalmente para conseguir el premio o estímulo que se ofrece.

Tabla 5

Nivel de Desarrollo de las Dimensiones del Pensamiento Creativo en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá

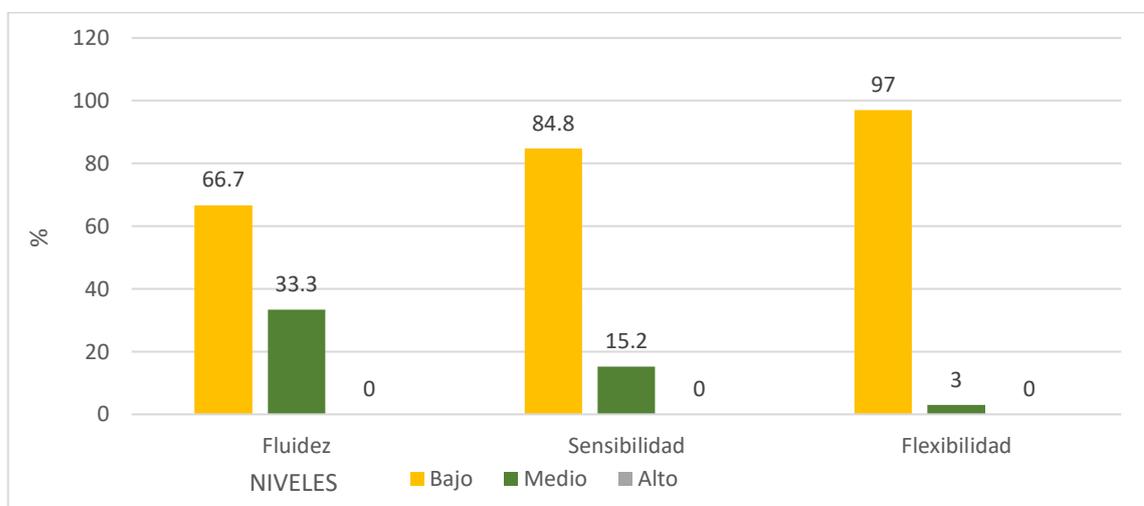
NIVELES	Fluidez		Sensibilidad		Flexibilidad	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	22	66.7	28	84.8	32	97
Medio	11	33.3	5	15.2	1	3
Alto	0	0	0	0	0	0
TOTAL	33	100	33	100	33	100

Nota: Base de datos del pensamiento crítico y creativo

En la tabla 5 se presentan las dimensiones de la variable pensamiento creativo, las mismas que se ubican de forma mayoritaria en el nivel bajo, en los porcentajes que se enumeran en seguida: fluidez obtiene un 66.7%, sensibilidad un 84.8% y flexibilidad un 97%. Esto permite corroborar que en la totalidad de las dimensiones del pensamiento creativo el nivel es bajo, siendo la dimensión con más bajo nivel la sustantiva; consecuentemente, es la que necesita de más trabajo, desarrollando actividades y acciones que permitan cumplir con éxito los objetivos de la propuesta.

Figura 5

Nivel de Desarrollo de las Dimensiones del Pensamiento Creativo en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá



Diagnóstico del actual nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo

Tabla 6

Nivel de Desarrollo del Pensamiento Crítico y Creativo en los Estudiantes del IV Ciclo de la Institución Educativa 82566 de Tembladera-Contumazá

NIVELES	Pensamiento crítico y reflexivo	
	f	%
Bajo	32	97
Medio	1	3
Alto	0	0
TOTAL	33	100

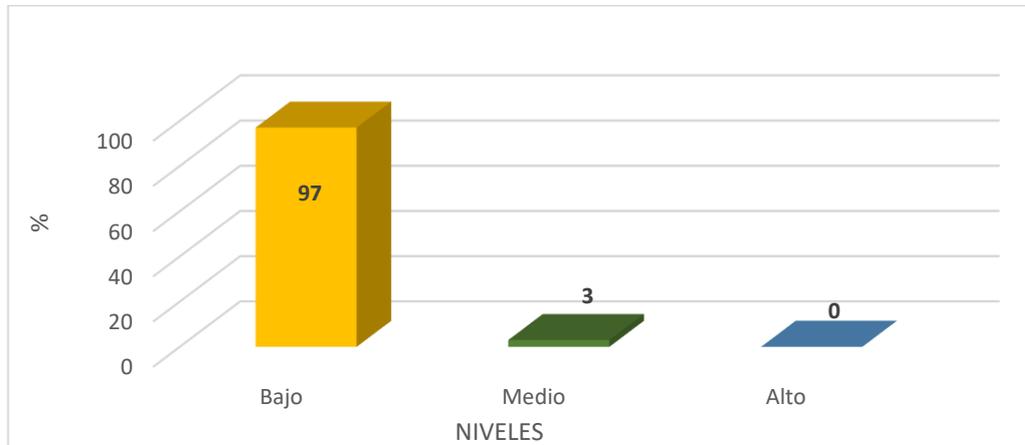
Nota: Base de datos del pensamiento crítico y creativo

En la tabla 6 se muestran los resultados generales de los niveles del pensamiento crítico y creativo, hallándose que el nivel predominante es el nivel bajo con un 97%, seguido del nivel medio con un 3% y finalmente el nivel alto con un 0%. De ello se deduce que el pensamiento crítico y creativo en los

estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá presenta un nivel mayoritariamente bajo.

Figura 6

Nivel de Desarrollo del Pensamiento Crítico y Creativo en los Estudiantes del IV Ciclo de la IE N° 82566 Centenaria 109 de Tembladera-Contumazá



En lo que concierne a la elaboración del modelo teórico lúdico-pedagógico enfocado en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo; para ello, se ha tomado como diagnóstico la información recabada a través del cuestionario, el mismo que fue aplicado a los estudiantes con ayuda de los padres de familia, en donde se recogió información que permite medir el pensamiento crítico y creativo. En el modelo se explica cuál es la ruta que seguirá el modelo para poder cumplir con su propósito, partiendo de la situación inicial donde el pensamiento crítico y creativo es bajo para llegar a la situación ideal donde este es se encuentra desarrollado, consignándose los contenidos que serán desarrollados, las formas de evaluación, los objetivos y las metas que se esperan cumplir; el modelo recoge además fundamentos epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos, fundamentándose en las preceptos de las teorías propuestas por Karl Groos (1898) y Matthew Lipman (1991). La aplicación del modelo deberá desarrollarse posterior a la validación del mismo, de forma secuencial y acorde a lo planteado en las sesiones de aprendizaje.

La propuesta fue validada usando el juicio de 5 expertos que tienen el grado de doctor, y han sido seleccionados por la experiencia en la materia y su ejercicio profesional, a los expertos se les pidió que evalúen los aspectos teóricos,

metodológicos y práctico del modelo teórico lúdico-pedagógico para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes; se les solicitó a los jueces expertos realizar cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los aceptos propuestos; no habiéndose realizado ninguna por parte de los cinco expertos, estos procedieron a calificar cada uno de los aspectos a evaluar, siendo la calificación final MA (Muy adecuado); esto permite dejar apta la propuesta del Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá para su aplicación, y a la vez como guía para posteriores propuestas que del mismo puedan derivarse.

Prueba de hipótesis

La hipótesis propuesta en el estudio fue: El modelo teórico lúdico pedagógico es un importante componente que permite a través de su aplicación desarrollar de forma significativa el pensamiento crítico y creativo en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021. Dando con ella respuesta al problema de investigación planteado.

Para comprobar la hipótesis y considerando que esta es de tipo lógico racional, se debe señalar que las actividades lúdicas mejoran la enseñanza de los temas tratados y contribuyen al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de conflictos. Desde el ámbito teórico, la hipótesis se sostiene en los preceptos de la Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898) que ayuda a comprender como el niño mediante el juego desarrollo su pensamiento crítico y creativo estimulado por el docente en un inicio y a su propio ritmo en un segundo momento; y la teoría de Matthew Lipman (1991) que permite distinguir el pensamiento crítico del pensamiento creativo, que son solo 2 maneras de especificar distintas formas de organizar los mismos elementos; ambos conducen a un pensamiento de gran complejidad. Sumado a referentes como Sánchez (2017) quien demuestra que un Modelo lúdico pedagógico, se trata de una de las maneras de mayor acierto y exitosas de completar campos del conocimiento y responde a la manera general e interdisciplinaria en la que el niño descubre y percibe el mundo por sí mismo.

V. DISCUSIÓN

El estudio persiguió ahonda el conocimiento de la actual realidad que se vive en la educación básica regular en lo concerniente al desarrollo del pensamiento crítico y creativo en estudiantes de IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá; asimismo de la propuesta de un modelo teórico lúdico-pedagógico para fomentar el desarrollo del mismo. Puesto que se ha observado en los salones del tercero y cuarto grado de primaria escasos momentos en los que se le solicita a los estudiantes, alternativas de reflexión y solución acerca de problemas básicos; cuando se le solicita una posición u opinión ante un tema actual que concita interés, estos no logran responder de forma coherente y secuencial; contrario a ello, expresan sus ideas de manera desordenada y con poca o nula vinculación al tema que se viene abordando.

Sumado a ello, presentan problemas para emitir juicios de valor, críticas constructivas o reflexivas, interpretación en los contenidos de información desde sus propias apreciaciones. Son los docentes quienes regularmente ofrecen a los estudiantes los conocimientos acabados y las opiniones ante las preguntas realizadas. Además, el entorno educativo dominante en las escuelas no es tradicionalmente propicio para el pensamiento crítico o para el desarrollo de un aprendizaje mayor. Entre los motivos causantes del bajo desarrollo del pensamiento crítico y creativo los docentes consideran que estas se se asocian a la falta de motivación e interés del alumno por realizar las actividades de clase; inadecuadas metodologías por parte de los docentes que siguen apostando por la metodología tradicional donde lo más importante era memorizar contenidos, evidenciándose la ausencia de actividades que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico como creativo en los centros educativos.

Si bien muchos docentes continúan aplicando el método tradicional; realizando sus clases sin incentivar el desarrollo del pensamiento crítico, sin desarrollar actividades que posibilite la realización de capacidades como sintetizar, analizar, juzgar y concluir, ciertos problemas o contenidos que ocurren en su entorno, produciendo como resultado estudiantes con poco dominio de argumentación, síntesis, análisis con poca capacidad de defender sus opiniones, con dificultad para sustentar sus ideas basadas en su contexto cultural o social, carencia de

expresión verbal y distintas habilidades que podrían tener capacidad de desarrollar si los docentes de las instituciones le dieran mayor trascendencia e incentivarán a sus estudiantes en el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo.

Muchos otros, buscan de manera particular desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes, sea mediante las repreguntas, ayuda en la comprensión de las lecturas o fomentando la argumentación; para ello hacen uso de diferentes situaciones retadoras, actividades interactivas y variadas propuestas que nos el logro de estas. Algunos docentes expresan haberse capacitado de forma particular y que usan esas metodologías aprendidas con sus estudiantes dentro de sus áreas de enseñanza, tal es el caso del Flipped Classroom el cual coloca al estudiante como director de su aprendizaje; no obstante, señalan que se presentan ciertas limitaciones que dificultan el desarrollo de muchas de las actividades propuestas siendo los recursos y la infraestructura las principales. Al mismo tiempo, muchos siguen usando metodologías tradicionales que las consideran útiles como los mapas mentales, infogramas, mapas conceptuales, debates que buscan que el estudiante sea crítico y creativo.

En tanto, el MINEDU solía incorporar y evaluar el pensamiento crítico dentro de su programación académica, sin embargo, durante los últimos años se ha descuidado este componente enfocándose solo en el pensamiento creativo, recientemente se ha vuelto a retomar el interés por el mismo a partir de su inclusión en las rutas de aprendizaje. Por su parte, las instituciones educativas se hallan en proceso de lograr un pensamiento crítico y creativo en sus estudiantes que les permita la solución de problemas y la toma de decisiones. Y que, a pesar del trabajo a distancia, tratan de desarrollar esos aspectos en las actividades de aprendizaje que va más allá de la recepción y desarrollo. En dichas actividades con grado de complejidad y dependiendo de las competencias a lograr, se busca que el estudiante reflexione sobre sus propios aprendizajes, para qué le sirven y cómo utilizarlos. Pero a juicio de los docentes consideran que muchos estudiantes están perdiendo este proceso de razonar puesto que como ya tienen en el internet solo copian y pegan.

Asimismo, el grado de participación de los padres de familia y el cumplimiento de su corresponsabilidad de manera activa en la educación formal y no formal de sus hijos se consolida como un complemento a la calidad educativa impartida desde las escuelas, dicho de otra manera, siendo las funciones de la familia las de educar, proteger e interrelacionar a los miembros, la escuela considera necesario trabajar con la familia como uno de los ejes fundamentales del proceso educativo, para el desarrollo de los educandos y la mejora de la educación. Por lo que es necesario establecer mecanismos mediante los cuales los padres colaboren, y conozcan lo que sus hijos aprenden; para de esta forma puedan aportar en su formación integral. Dentro de la propuesta del modelo teórico lúdico-pedagógico para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo se han contemplado cinco actividades claves, que son las que dan el soporte a las demás actividades que se desarrollaran dentro de las sesiones programadas. Las mismas que serán desarrolladas por los docentes durante las horas de clase y que eventualmente podrían extenderse fuera del mismo, siendo desarrolladas de manera extracurricular en sus hogares con ayuda de los padres de familia.

Las habilidades del pensamiento crítico y creativo conforman actualmente una prioridad en el interior y exterior del ambiente educativo de manera que se encuentra propenso a continuas variaciones y exige en la modernización de saberes, siendo inevitable el desarrollo de competencia y conductas importantes para conseguir un pensamiento crítico y creativo en el estudiantado. Es por ello necesario, que los estudiantes logren el desarrollo de habilidades y conocimientos que los lleve a la creación de ideas innovadoras que puedan integrarlas en cada una de las experiencias educativas que cursan y hagan transferencia a su entorno personal y posteriormente profesional, asimismo, los docentes deben romper los paradigmas tradicionales, fomentar la interactividad, permitiendo la participación con dinamismo y capacidad creativa en los estudiantes (Posligua, Chenche y Vallejo, 2017).

Se considera como pensamiento crítico y creativo al desarrollo de capacidades que permitan a los alumnos analizar, argumentar, tomar decisiones y expresar una opinión propia, haciendo uso de la lógica. El pensamiento creativo va de la mano con el crítico, porque ayuda a dar unas soluciones despertando la

creatividad y novedad para solucionar todos aquellos problemas que nos puedan surgir. El pensamiento crítico y creativo, aun se debe planificar en las actividades educativas con mucho más rigor y a largo plazo. La utilización de las destrezas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, contribuye a que los educandos del nivel primaria perciban las diferentes exposiciones en el entorno académico, en especial, contribuye al análisis de como la técnica son pretextos para desarrollar actividades que mejoren el pensamiento crítico por medio de la apreciación de estructuras convergentes y disidentes. Las estrategias lúdicas se consideran como un mecanismo de activación de técnicas como experiencias en los salones de clases con el fin de desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas de los estudiantes en especialmente el de los niveles básico media (Lucero y Molina, 2018).

Por ello, la implementación de un modelo lúdico pedagógico permitiría el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en estudiantes de esta institución educativa, siendo una buena medida que podría convertirse en un piloto a ser replicado en otras instituciones, dado que para activar el desarrollo del pensamiento tanto crítico como creativo se debe buscar mantener al niño motivado y una de las maneras más idóneas es haciendo uso del juego, es por ello que un modelo lúdico sería un buen medio para lograr el desarrollo de ambos pensamientos. El empleo del método lúdico en la pedagogía es importante, ya que a través del juego los alumnos pueden desarrollar las capacidades que les permitan analizar, debatir, crear una solución ante una situación problemática. Al mismo tiempo, permitirá que tanto maestros y alumnos se comprometan en mutuo acuerdo a un fin en común, buscando los mismos objetivos y metas de proceso de enseñanza aprendizaje.

Entre los datos estadísticos del presente estudio, que permiten evaluar la variable desde la percepción actual de los estudiantes, en la tabla 2 se presentan los niveles del pensamiento crítico, apreciándose que el nivel que predomina es el nivel bajo. Siendo factible concluir que el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá es bajo, esto se debe entre otras razones a que no se promueve el pensamiento crítico por parte de algunos docentes, sumado a

las condiciones educativas existentes que no favorecen ni incentivan la aplicación de diversas técnicas y metodologías para el desarrollo del pensamiento crítico, es por ello que es apreciable estudiantes con dificultades para responder de manera fluida antes una pregunta, o que se muestran timoratos a emitir respuestas; falencias que se perpetúan en el hogar.

Los resultados antes presentados pueden ser cotejados con el estudio realizado por Fajardo (2018) en el cual concluye que hubo una variación en las clases puesto que se tenía en consideración los saberes anteriores del estudiantado, lo cual provocó inclinación y seguridad en este al percibir que se les tenía en cuenta sus puntos de vista y conocimientos. Una segunda inferencia, indica que por medio de las diferentes acciones lúdicas posibilitó enfrentar los conocimientos del estudiantado con los conceptos antropológicos al asociarlos con fenómenos del vivir cotidiano. Lo cual provocó angustia por parte del estudiantado de indagar y traer el material solicitado, del mismo modo que de intervenir de manera activa y en orden en las sesiones. Por tal motivo se manifiesta que para promover el pensamiento crítico y crear novedosos saberes es importante abrir los espacios en donde el estudiantado pueda intervenir y asociar su entorno con los contenidos que se determinan en las clases.

Mientras que en la tabla 3 se presentan las dimensiones de la variable pensamiento crítico, las mismas que se ubican de manera mayoritaria en el nivel bajo. Esto permite comprobar que en todas las dimensiones del pensamiento crítico el nivel es bajo, siendo la más baja la dimensión sustantiva; en consecuencia, es la que requiere de mayor atención y refuerzo, y en la que se hará mayor énfasis en el desarrollo de la propuesta. Al respecto, se tiene la investigación realizada por Araujo, Araujo y Lozano (2017) en la misma que se concluye que, las tareas llevadas a cabo colaboraron a desarrollar competencias del pensamiento crítico tales como la explicación según sus conocimientos anteriores formando su grado de exploración, además como el análisis, la resolución de problemáticas, equiparación y la toma de determinaciones, considerando su grado académico, edad y fase del pensamiento.

En la tabla 4 se presentan los niveles del pensamiento creativo, donde el nivel predominante es el nivel bajo. Por ello, es pertinente concluir que el nivel de

desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá es bajo, esto se explica debido a que el estudiante considera que no se lo incentiva a buscar formas creativas a la hora de solucionar una problemática, asimismo que los docentes no usan técnicas novedosas que les permitan ser más creativos en sus tareas escolares. No obstante, tratan de usar los recursos con los que cuentan sobre todo cuando se realizan concursos, festividades en la institución o aulas y deben competir entre ellos ya sea individual o grupalmente para conseguir el premio o estímulo que se ofrece.

Para estos resultados se tiene el estudio realizado por Posligua, Chenche y Vallejo (2017) puesto que, en el mismo, los autores concluyen que el proyecto será de beneficio tanto para los estudiantes y docentes para captar y asimilar las diferentes estrategias que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje, y más que todo, fomentar la creatividad a través de actividades lúdicas mediante una revista electrónica interactiva, orientada al desarrollo del pensamiento creativo. La aplicación sirve como apoyo a las actividades del docente en las Unidades Educativas, evidenciándose como un cambio favorable en el sistema educativo del país, siendo una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propio en la construcción de conocimientos. La revista electrónica interactiva con actividades lúdicas, que permitirá un fácil manejo y entendimiento, entre los cuales se puede mencionar videos informativos, animaciones y actividades para el desarrollo del aprendizaje y creativo en los estudiantes.

En la tabla 5 se presentan las dimensiones de la variable pensamiento creativo, las mismas que se ubican de forma mayoritaria en el nivel bajo. Esto permite corroborar que en la totalidad de las dimensiones del pensamiento creativo el nivel es bajo, siendo la dimensión con más bajo nivel la sustantiva; consecuentemente, es la que necesita de más trabajo, desarrollando actividades y acciones que permitan cumplir con éxito los objetivos de la propuesta. Es pertinente vincular los resultados de este estudio con lo encontrado por Oñate (2019), en el mismo que concluye que la lúdica y la creatividad son una necesidad y función del ser humano ya que posibilitan preparar y potenciar todos los procesos de desarrollo del ser humano; hacen posible los espacios abiertos

a la incertidumbre, a partir de los conocimientos que sirven de base para nuevas creaciones; posibilitan nuevas miradas sobre la realidad y la construcción de alternativas cada vez más certeras. La actividad lúdica ejerce una función de distensión, de esparcimiento, de diversión y libertad, permitiendo vivir en un micro mundo relacionado con todo un universo simbólico lleno de significados sociales. El juego debe ser un instrumento pedagógico indispensable en la actividad del maestro, pues liga el trabajo escolar al hacer libre, responsable y lúdico. El juego exige y posibilita el desarrollo del pensamiento creativo; los caminos no están dados de antemano, las reglas se conocen y se aceptan por acuerdo y, en el andar, nuevas reglas, nuevos juegos y nuevos caminos se construyen colectivamente.

En la tabla 6 se muestran los resultados generales de los niveles del pensamiento crítico y creativo, hallándose que el nivel predominante es el nivel bajo con un 97%, seguido del nivel medio con un 3% y finalmente el nivel alto con un 0%. De ello se deduce que el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá presenta un nivel mayoritariamente bajo. Los resultados hallados en esta tabla, concuerdan con el estudio que realizará Salazar y Cabrera (2020) en el cual se ratificó en el estudio que los educandos de tercer año de primaria estén en nivel bajo del pensamiento crítico, ello es debido a que al profesor le es difícil escapar de su área de confort; dicho de otra manera, preparar tareas de aprendizaje con circunstancias reales en las cuales los niños puedan poner de manifiesto competencias de un pensar en criticidad y no solamente limitarse a realizar acciones reiterativas y de solamente copiar.

Asimismo, los resultados, se respaldan en lo expresado por Ramírez, (2021), quien sostiene que el pensamiento crítico constituye un producto de la actuación personal, una persona, inquisitiva, reflexiva, cuestionadora no actuará de manera apresurada, sino más bien será más cauta con sus apreciaciones, buscará mayor información para incrementar su conocimiento sobre las particularidades de la situación y poder responder de manera más segura. Igualmente, con Quispe (2018), para quien el pensamiento creativo representa la categorización de concepción y conceptos de forma que procura conducir a

derivaciones creativas, es un don que con el que cuenta todos, unos más desarrollados que otros por otros factores. Factores culturales y genéticos, de los cuales, actúan de tal manera que encuentren nuevas soluciones a los conflictos que se manifiesten.

La hipótesis propuesta en el estudio fue: El modelo teórico lúdico pedagógico en un importante componente que permite a través de su aplicación desarrollar de forma significativa el pensamiento crítico y creativo en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021. Dando con ella respuesta al problema de investigación planteado. Para comprobar la hipótesis y considerando que esta es de tipo lógico racional, se debe señalar que las actividades lúdicas mejoran la enseñanza de los temas tratados y contribuyen al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de conflictos.

Los resultados conseguidos, pueden ser contrastados y complementados con la investigación hecha por Sánchez (2018) en donde se concluye que se debe apuntar a desarrollar las competencias de pensamiento crítico, buscando crear y estimular un efecto desde el juego, primero en las miradas desde el estudiantado y profesorado en los modos de aprender y enseñar para la alfabetización científica, y segundo, a partir de un contexto ambiental que se respalde metodologías que tiendan a reforzar competencias en la resolución de problemas de su ambiente a partir de la toma de decisiones y de este modo cambiar las mecánicas investigativas -educativas desde el Pensamiento crítico y creativo en los estudiantes.

Además, se condice con lo hallado por Sánchez (2017) quien en su estudio manifiesta que un Modelo lúdico pedagógico, se trata de una de las maneras de mayor acierto y exitosas de completar campos del conocimiento y responde a la manera general e interdisciplinaria en la que el niño descubre y percibe el mundo por sí mismo. Las programaciones lúdicas- educativas facilitan a los docentes la compañía y orientación de los niños, los progenitores y la colectividad mientras se investiga para encontrar respuestas y concebir preguntas adicionales de discernimientos, a medida que los niños profundizan su comprensión de lo que quieren saber y hacer.

También, es factible respaldar este resultado en la teoría del preejercicio de Karl Groos (1898), dado que tiene como principios que la niñez es un periodo en donde las personas se van preparando para ser adultos, practicando, por medio de los juegos, las distintas actividades que llevará a cabo cuando sean adultos. La teoría de Groos resalta la función importante que posee el juego en la formación de las competencias y las destrezas que posibilitarán a los niños desempeñarse con libertad en la vida como adultos. Groos comprende el juego como una práctica de preparación en donde los niños juegan siempre de un modo que prefigura la posterior acción del adulto, siendo el juego una clase de pre ejercicio de las actividades intelectuales y del instinto. En consecuencia, su aporte a la investigación es vital puesto que ayudara a comprender como el niño mediante el juego desarrollo su pensamiento crítico y creativo estimulado por el docente en un inicio y a su propio ritmo en un segundo momento.

Po último, cabe mencionar que el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en la educación primaria, permite a los estudiantes conseguir sus aprendizajes con superior eficiencia e inferior esfuerzo, consiguiendo de esta manera un excelente rendimiento académico. Las capacidades lúdicas y el pensamiento crítico y creativo son la serie de directrices que posibilitan hacer eficiente una táctica que moldea de modo activo la dirección que se toma al intentar solucionar un problema, dicho de otra manera, ayudan a que los estudiantes realicen los procedimientos de pensamiento para crear nuevos conceptos y solucionar problemáticas de la existencia diaria. El juego conforma un menester de considerable relevancia integral de los niños, debido a que por medio de este se consiguen saberes, competencias y, en especial, le otorga la posibilidad de conocerse así mismo, a los otros y al mundo que los rodea. En consecuencia, el profesor tiene que estar actualizado con tácticas activas que colaboren a la adecuación social del educando a las actividades académicas.

VI. CONCLUSIONES

1. Se diseñó un modelo teórico lúdico-pedagógico para desarrollar el PCC en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021; el mismo que busca a través de la lúdica aportar al desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, para ello se desarrolla una serie de sesiones de aprendizaje, las mismas que comprenden actividades que deberán ser desarrolladas por los docentes para lograr cumplir con las metas de la propuesta. Una vez desarrollado el modelo este deberá ser evaluado para ver su efectividad, pudiendo ser replicado en otras instituciones con similares resultados.
2. Se diagnosticó el actual nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo y de sus dimensiones en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá; obteniéndose que el pensamiento crítico es bajo; lo mismo que en sus dimensiones. Por su parte, el pensamiento creativo es bajo; asimismo sus dimensiones obtienen un nivel bajo. De manera general el pensamiento crítico y creativo es bajo. Estos resultados permitieron la elaboración del modelo teórico lúdico-pedagógico propuesto.
3. Se elaboró el modelo teórico lúdico-pedagógico enfocado en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo; en el mismo, se explica cuál es la ruta que seguirá el modelo para poder cumplir con su propósito, partiendo de la situación inicial donde el pensamiento crítico y creativo es bajo para llegar a la situación ideal donde este es se encuentra desarrollado, consignándose los contenidos que serán desarrollados, las formas de evaluación, los objetivos y las metas que se esperan cumplir; el modelo recoge además fundamentos epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos, fundamentándose en las preceptos de las teorías propuestas por Karl Groos (1898) y Matthew Lipman (1991)
4. Se validó el modelo teórico lúdico-pedagógico para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes correspondientes; el mismo fue validado por el juicio de cinco expertos en la materia, los mismos que luego de revisado el contenido del modelo emitiendo su calificación, considerando muy adecuado (MA) el mismo, estando entonces apto para poder ser aplicado en la institución una vez se den las condiciones necesarias.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al ministro de educación, considerar dentro de las políticas educativas el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, incorporándolos dentro de los programas educativos del nivel primario, incluyéndolo dentro del material educativo asignado a los estudiantes; del mismo modo realizar la evaluación del PCC de forma anual, dado que no se tienen resultados oficiales recientes que puedan dar cuenta del desarrollo en los estudiantes.
2. Al director de la institución educativa, financiar usando los fondos disponibles de la institución educativa a la compra y diseño de los recursos didácticos básicos para que muchas de las actividades escolares puedan ser realizadas mediante la lúdica, considerando que esta es una valiosa herramienta para motivar y conseguir el interés del estudiante en el aula. Asimismo, socializar la propuesta denominada: Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá con la comunidad educativa en general (estudiantes, docentes, autoridades educativas y padres de familia), de manera que se logre su involucramiento y participación activa para el éxito de la propuesta.
3. A los docentes considerar en su labor pedagógica, el uso de la lúdica con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, puesto que esto permitirá que los estudiantes adquieran conocimientos de manera divertida y desarrollen su pensamiento crítico y creativo, para ello es necesario el desarrollo de una serie de estrategias y actividades que ayuden a cumplir los objetivos educativos establecidos en la programación curricular. Además, en el aula, es preciso que la intervención sea permanente y que las directivas contribuyan y permitan la continuidad de los procesos.
4. A los docentes que todas las prácticas que se realizan en las aulas vayan acompañadas de actividades que fortalezcan el pensamiento crítico y creativo, hasta que estas se vuelvan hábitos en los educandos, cambiando de esta forma sus estructuras mentales, posibilitando que puedan proyectar su desarrollo escolar y personal crítica y creativamente.

VIII. PROPUESTA

Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá

Fundamentos

Actualmente, a nivel mundial se sobrellevan transformaciones vertiginosas dada la globalización y los progresos tecnológicos, situación que ocasiona que los países compitan por optimizar sus sistemas políticos, financieros y en especiales educativo, por lo que, se necesita de compromisos reales e innovadores que articulen situaciones del entorno diario con las exigencias sociales y modernos enfoques teóricos que orienten este período que busquen formar personas críticas, creativos y con protagonismo de su propia historia. Es por ello que, a nivel educativo son importantes los análisis y adecuaciones de metodologías y destrezas de los requerimientos y desafíos de la comunidad educativa, así como de normas estatales para desligar los procedimientos de preparación de calidad que den una respuesta a la expectativa familiar, social y nacional.

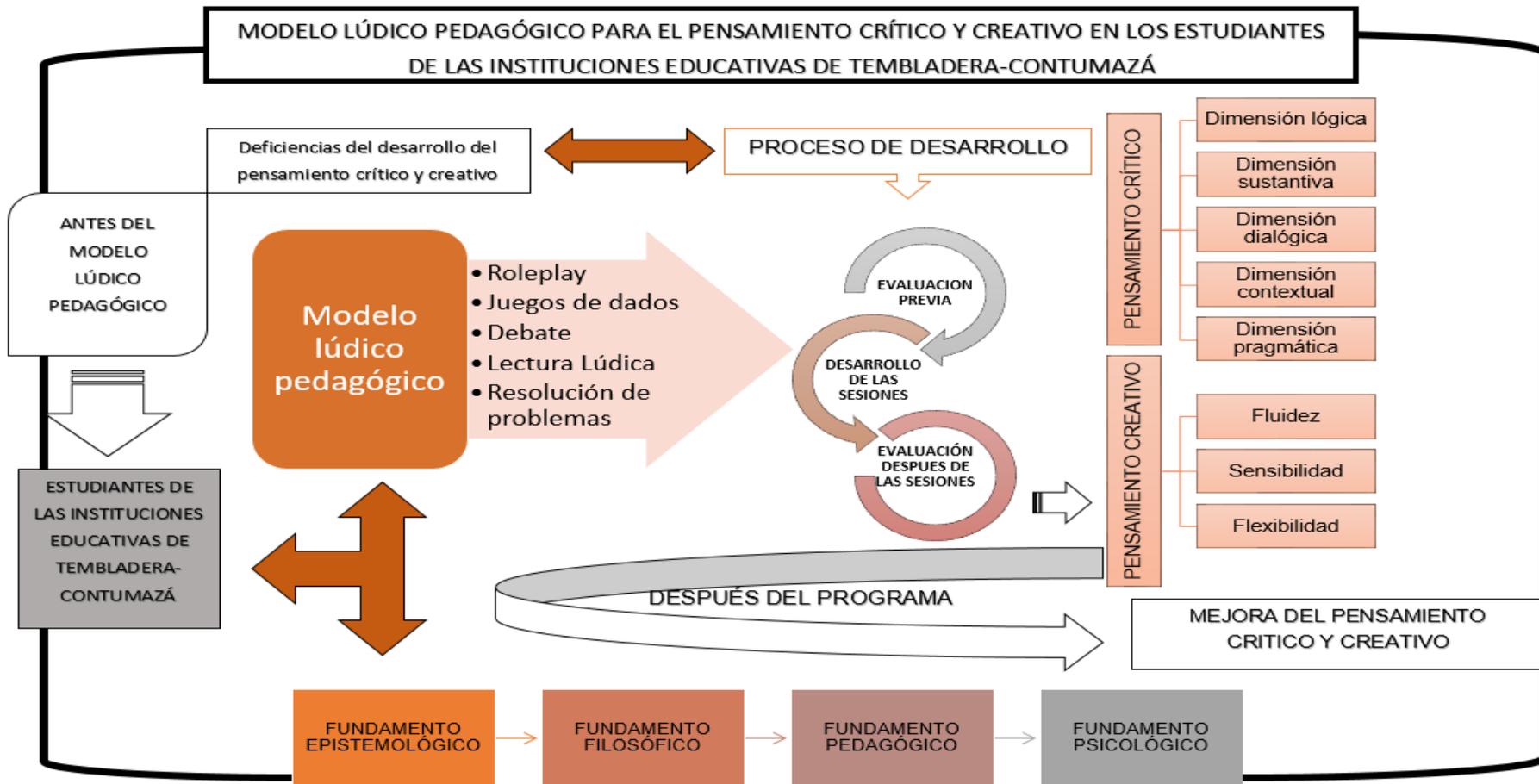
METODOLOGÍA

Para darle continuidad a la Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá, se organizaron los temas en relación a cinco (5) aspectos claves del modelo lúdico pedagógico para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes, los aspectos a desplegar son el roleplay, los juegos de dados, el debate, la lectura lúdica y la resolución de problemas.

El desarrollo de la propuesta contará con la siguiente metodología:

- Presentación de objetivos
- Exposición de la temática
- Dinámicas y actividades a realizar
- Trabajo en equipo
- Análisis de casos
- Debates dirigidos
- Audio videos
- Retroalimentación
- Evaluación al término de cada sesión

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA



REFERENCIAS

- Aguilar, A., Anaya, L., Garate, G. y Yan, M. (2018). *Nivel de desarrollo de la competencia pensamiento crítico en los estudiantes del último año de las carreras de administración y marketing y administración y negocios internacionales, de la Universidad Privada del Norte, Sede Trujillo, 2018-I*. [Tesis de Maestría, Universidad tecnológica del Perú]. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/1950/Ana%20Aguilar_Lida%20Anaya_Giovanna%20Garate_Mario%20Yan_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alayo, T. (2018). *Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma inglés en estudiantes de educación secundaria, Paján-La Libertad, 2017*. [Tesis de Doctorado], Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22639>
- Medina, M. y Pin, D. (2017). *Influencia de las TIC de software libre en la calidad de desarrollo del pensamiento crítico del área de matemáticas en los estudiantes del noveno año de educación general básica de la unidad educativa fiscal "Prócer José de Antepara", Zona 5, Distrito 12D05, Provincia Los Ríos, Cantón Vinces, Parroquia Vinces, periodo 2015-2016*. [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25461/1/BFILO-PD-INF27-17-606.pdf>
- Anggraeni, A. (2018). Método Juego de roles dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8 (1), 29–35. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>
- Araujo, M., Araujo, N. y Lozano, Y. (2017). *Juegos didácticos para fortalecer el pensamiento crítico, utilizando algunos materiales reciclables con los niños del grado primero de educación básica, en el colegio psicopedagógico el arte del saber* [Tesis de grado, Universidad del Tolima]. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2528/1/T%200834%20089%20>

[CD5997%20APROBADO%20MARIBEL%20ARAUJO%20MIRANDA.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf)

- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L. y Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Arcos, A. (2020). *Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo*. [Tesis de especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3301>
- Banco Interamericano de Desarrollo (2018). Los desafíos del pensamiento crítico en la educación del siglo XXI. Blog Enfoque educación.
- Barboza, R. (2018). *Gestión de estrategias para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes de la institución educativa pública San Juan*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/6087>
- Bunge, M. (2007). *La investigación científica*. Siglo XXI.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Pol. Con.* 6 (4). DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Cacsire, M. (2018). *La actitud científica y el pensamiento crítico en los estudiantes de la escuela de Posgrado de la Policía Nacional del Perú, Chorrillos – 2016*, [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2637/TD%20CE%201990%20C1%20-%20Cacsire%20Castillo%20Maria%20Pilar%20.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo:*

Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 5(3), 78-86.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. [Tesis de grado, Universidad del Tolima en Convenio con la Universidad de Cartagena].
<https://1library.co/document/yr3xol8y-actividades-ludicas-proceso-ensenanza-aprendizaje-preescolar-instituto-calcuta.html>.

CNA-Chile (2015) Resolución Exenta N° DJ 009-4. Aprueba criterios de evaluación para acreditación de carreras profesionales con licenciatura y programas de licenciatura.
<https://www.cnachile.cl/Criterios%20y%20Procedimientos/DJ%20009-4%20Criterios.pdf>

Chicaiza, M. (2021). *La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi].
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7444>

Cobo, G., Valdivia, S. y Peralta, Y. (2017). *Debate*. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/3.-debate.pdf>

Deroncele, A. Nagamine, M. y Medina, D. (2020). Bases epistemológicas y metodológicas para el abordaje del pensamiento crítico en la educación peruana. *Revista Inclusiones* Vol. 7 Núm. Especial pp. 68-87.

Díaz, J. (2017). *Método histórico reflexivo para el desarrollo del pensamiento crítico en el área de historia, geografía y economía en los estudiantes del quinto año de educación secundaria en la Institución Educativa San Martín de Socabaya, Arequipa-2017*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2960/EDdizajs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- Domínguez, C. (2015). El juego: una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 18.
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20lúdica.pdf>
- Educativos para opositores, padres y maestros (2021). *12 juegos educativos con dados*. <https://www.educativospara.com/12-juegos-educativos-con-dados/#.YQcug0QzY2w>
- Fajardo, N. (2018). *Propuesta pedagógica para fomentar el pensamiento crítico en estudiantes de grado décimo*, [Tesis de maestría, Universidad Externado de Colombia]. https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/handle/001/1103/CAA-Spa-2018-Propuesta_pedag%C3%B3gica_para_fomentar_el_pensamiento_cr%C3%ADtico_en_estudiantes_Trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, C. (2016). El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación (4ª edición). *Reis. Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 154: 165-169.
- Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*. <http://hdl.handle.net/2445/99003>.
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. [Trabajo de grado, Universidad del Tolima]. <https://core.ac.uk/download/pdf/51068415.pdf>
- Gorjón, F. y Valdes, E. (2020). Análisis de la creatividad de la Mediación. *Revista Ciencia Jurídica y Política*, 14-27. <https://portalderevistas.upoli.edu.ni/index.php/5-revcienciasjuridicasypoliticas/article/view/641>
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. *Appleton and Company*.

- Gutiérrez, J., Bautista, J. y Vizcaíno, L. (2019). *Desarrollo del pensamiento crítico a través del modelo de trabajo por proyectos en niños y niñas de kinder*. [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2526/Molina%20%20Jenny%20Oyuela%20Jazm%c3%adn%20Correa%20Lina%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). McGraw-Hill.
- Hidalgo, L. (2006). Confiabilidad y validez en el contexto de la investigación y evaluación cualitativa. *Paradigma*, 27, 07-33.
- Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación. Guía para una comprensión holística de la ciencia*. Sypal- Quirón.
- Ley 28044 (2003) Ley General de Educación.
- Lipman, M. (1991). *Thinking in education*, Cambridge, MA, Cambridge University Press.
- Liu, O.; Frankel, L. y Roohr, K. (2014). *Assessing Critical Thinking in Higher Education: Current State and Directions for Next-Generation Assessment*. ETS Research Report Series.
- Lizano, K., Nacional, U., Rica, D. y Martínez, E. (2019). *Representaciones matemáticas y la invención de problemas desde la modelización*. XV CIAEM-IACM. <http://hdl.handle.net/11056/15093>.
- Lucero, R. y Molina, L. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico del nivel básica media de la EEB. Guía de taller de juegos cooperativos* [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40842/1/BFILO-PD-LP3-17-079.pdf>
- Martínez, M. y March, T. (2016). Caracterización de la validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación social. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*. 20 (10):107-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844563>

- MINEDU (2018). RV. N°178-2018-MINEDU. Lineamientos académicos generales para los IES y EESTP. <http://www.minedu.gob.pe/ley-de-institutos/pdf/lineamientos-academicos-generales-2018.PDF>
- MINEDU (2017) Manual de aplicación Rúbricas de observación de aula para la evaluación de desempeño docente. Lima: MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6704>
- Munayco, E. y Solís, B. (2021). Comprensión, invención y resolución de problemas. *Pol. Con.* 6 (2). DOI: 10.23857/pc.v6i2.2236
- Neill, D. y Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Editorial UTMAC
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. OEI. (2007) Proyecto Educativo Regional. Primera Edición. <http://www.educacioncajamarca.gob.pe/media/portal/MNBTP/html/PER-Cajamarca.pdf>
- Oñate, A. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. CIENCIAMATRIA, *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6 (1). DOI 10.35381/cm.v6i1.305
- Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Revista de la Sociedad de Investigaciones Selva Andina*, 8 (2), 145-146. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=361353711008>.
- Palacios, Y. y Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla*, 2019. [Tesis de grado, Universidad Nacional de

Piura] <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2214/EDI-PAL-RUI-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Porras, L. y Esteban, S. (2017). *La creatividad en los niños y niñas del cuarto grado de la I. E N° 36556 – Isolina Clotet de Fernandini – Huancavelica*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1096/TP%20-%20UNH%20PR%20IM.%200051.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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, *Dominio de las Ciencias*, 3 (3): 1020-1052. <http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052>

Quispe, A. (2018). *El pensamiento creativo como soporte pedagógico para el aprendizaje significativo en el área de comunicación en las estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 40015 “Vallecito” Arequipa, 2017*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6407/EDCqutaa m.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Ramírez, V. (2021). Pensamiento crítico y su influencia en la autonomía del aprendizaje en estudiantes de secundaria *Rev. Igobernanza*. Vol.4/N°14, pp. 197 – 204, DOI: <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.121>

Razeto, A. (2016). El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas. *Revista Páginas de Educación*. 9(2). <http://www.scielo.edu.uy/pdf/pe/v9n2/v9n2a07.pdf>

Remache, M. (2018). Las dimensiones sustantivas y dialógicas del pensamiento crítico en estudiantes de bachillerato y universitarios. *Revista Cátedra*, 2(1), pp. 60-75, <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i1.1215>

Rocha, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Oxford University Press

Salazar, D. y Cabrera, X. (2020). Estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes de tercer grado de primaria en

- institución educativa de Chiclayo. *Rev. Tzhoecoen*. 12 (1): 1-9- DOI: <https://doi.org/10.26495/tzh.v12i1.1240Resumen>
- Sánchez, C. (2017). *Proyecto Lúdico Pedagógico*. Fundación Universitaria del Área Andina.
- Sánchez, L. (2018). Habilidades de pensamiento crítico desde la Educación Ambiental: El juego como estrategia. *Revista Tecné, Episteme y Didaxis*.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/9119/6842>
- Santos, A. y Cifuentes, F. (2020). *Estrategia lúdica pedagógica: La lúdica, mi camino al emprendimiento. "Para incentivar el espíritu emprendedor de los estudiantes de grado sexto de las instituciones educativas Domingo Savio y El Carmen del municipio de Guasca"*. [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3543>
- Santodomingo, R. (2020). Ante la desinformación, los centros educativos deben promover más que nunca el pensamiento crítico.
<https://www.magisnet.com/2020/12/mariya-gabriel-ante-la-desinformacion-las-escuelas-deben-promover-mas-que-nunca-el-pensamiento-critico/>
- Sierra, R. (1988). *Técnicas de investigación Social. Teoría y Ejercicios*. Paraninfo.
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. Limusa
- Torres, I. (2020). *Uso del foro virtual para mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de arquitectura del curso de construcción del ciclo 2019-I – USMP Filial Norte*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6812/torres_aic.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNESCO (2008). Declaración Universal de los Derechos Humanos (diciembre 10/48).

- Vargas, W. (2020). *Pensamiento Creativo y Pensamiento Crítico de los Estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Divino Niño, en el año 2019*, [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4790/Walter%20VARGAS%20SUCAPUCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vásquez, G. y Pérez, A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, e805. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805.
- Vera, F. (2020). Concepciones de docentes universitarios chilenos sobre el pensamiento crítico. *Revista Electrónica Transformar Electronic Journal*. 1(1). <https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/14/7>
- Vizcaíno, C., Marín, F. y Ruiz, E. (2017). La coevaluación y el desarrollo del pensamiento crítico. *Advocatus*, (28), 1-18. <https://doi.org/10.18041/0124-0102/advocatus.28.892>.
- Villasís, M., Márquez, H., Zurita, J., Miranda, G. y Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista alergia México*, 65 (4), 414-421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Webster P. y Shrestha, K. (2013). *An Extended-Range Water Management and Flood Prediction System for the Indus River Basin: Application to the 2010-2012 floods*. Report to the World Bank.
- Zora, S., Puentes, S. y Feliciano, C. (2015). *Diseño de una propuesta lúdico-pedagógica para el aprovechamiento del tiempo libre, dirigida a niños de 5 -10 años de la comunidad del Barrio Bilbao, en el Centro de Educación Informal Don Bosco (CEI)*. [Tesis de grado, Universidad Libre de Colombia], [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8294/dise%c3%b1o%20de%20propuesta%20ludico%20pedagogica%20para%20el%](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8294/dise%c3%b1o%20de%20propuesta%20ludico%20pedagogica%20para%20el%20)

[20aprovechamiento%20del%20tiempo%20libre%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

ANEXOS

Anexo 1

Operacionalización de variables

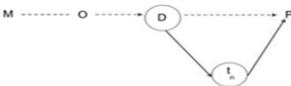
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente: Taller de juegos lúdicos	Debe permitir la integración de estrategias en las cuales se consideren los intereses y necesidades de los niños y niñas que estudian con el fin de desarrollar competencias; para lo cual se requiere potenciar el papel de los docentes responsables de estos educandos con el apoyo de las familias; es decir, se tiene la libertad para elegir los procedimientos adecuados para el aprendizaje autónomo (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).	El juego o actividad lúdica es una actividad inherente al ser humano y permite principalmente a los estudiantes aprender de forma divertida, siendo importante para potenciar su pensamiento creativo e innovador, mejorando sus habilidades cooperativas y comunicativas en la solución de problemas.	Roleplay	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dramatización ▪ Juegos de roles ▪ Adivinanzas ▪ Análisis creativo ▪ Contexto del día a día 	Intervalo - Likert Bueno Regular Malo
			Juegos de dados	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preguntas ▪ Cálculo mental ▪ Actividades matemáticas ▪ Actividades de lógica ▪ Creatividad 	
			Debate	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oralidad ▪ Argumentación ▪ Discurso ▪ Emociones ▪ Habilidades comunicativas 	
			Lectura lúdica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ortografía ▪ Imaginación ▪ Formación cultural ▪ Capacidad de juicio ▪ Plasmar ideas 	
			Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dinámica ▪ Aprendizaje por descubrimiento ▪ Calculo ▪ Desafíos ▪ Motivación 	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable dependiente: Pensamiento crítico y creativo</p>	<p>El pensamiento crítico constituye un producto de la actuación personal, una persona, inquisitiva, reflexiva, cuestionadora no actuará de manera apresurada, sino más bien será más cauta con sus apreciaciones, buscará mayor información para incrementar su conocimiento sobre las particularidades de la situación y poder responder de manera más segura (Ramírez, 2021).</p>	<p>El pensamiento crítico es un nivel de pensamiento superior, pues parte de poner en duda las cosas e involucra una serie de habilidades y por medio de estas evaluarlas críticamente para finalmente producir respuestas claras.</p>	Dimensiones del pensamiento crítico	<p>Dimensión lógica</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades matemáticas. ▪ Idea principal. ▪ Debates. ▪ Organización de ideas. ▪ Mejora de aprendizajes. ▪ Actividades lógicas 	
				<p>Dimensión sustantiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comparación de actividades. ▪ Opinión. ▪ Participación en clases. ▪ Repaso de clases. ▪ Opiniones encontradas. ▪ Búsqueda en fuente 	Intervalo -
				<p>Dimensión dialógica</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura de noticias ▪ Preparación de clases ▪ Respeto de ideas ▪ Facilidad de comunicación. ▪ Resolución de conflictos ▪ Captación de ideas 	Likert
				<p>Dimensión contextual</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Valores culturales ▪ Actividades manuales ▪ Actividades matemáticas ▪ Nivel de memoria ▪ Enseñanza creativa ▪ Creatividad docente 	Alto
				<p>Dimensión pragmática</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rendimiento académico. ▪ Competencia académica. ▪ Análisis de artículos. ▪ Propios criterios. ▪ Expresión de ideas ▪ Capacidad de entendimiento 	Medio
<p>Nota: Elaboración Propia</p>					

Dimensiones del pensamiento creativo	Fluidez	<ul style="list-style-type: none">▪ Cantidad de ideas.▪ Rapidez de respuesta▪ Aporte de ideas.▪ Tipos de respuestas.▪ Frases completas.▪ Asociación de palabras
	Sensibilidad	<ul style="list-style-type: none">▪ Solidaridad.▪ Percepción personal▪ Ofrecimiento de ayuda▪ Tristeza ante problemas▪ Reconocimiento de problemas▪ Conmoción con el prójimo
	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none">▪ Variedad de respuestas.▪ Cambio en modo de pensar▪ Diferentes perspectivas▪ Soluciones rápidas▪ Facilidad de adaptación.▪ Diferentes soluciones.

Anexo 2

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>¿En qué medida el modelo teórico lúdico-pedagógico es un componente que permite desarrollar el pensamiento crítico y creativo en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021?</p> <p>Antecedentes</p> <p>Fajardo (2018). En la tesis: Propuesta pedagógica para fomentar el pensamiento crítico en estudiantes de grado décimo, Colombia.</p> <p>Araujo, Araujo y Lozano (2017). En la tesis: Juegos didácticos para fortalecer el pensamiento crítico, utilizando algunos materiales reciclables con los niños del grado primero de educación básica, en el colegio</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Diseñar un modelo teórico lúdico-pedagógico para desarrollar el PCC en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Diagnosticar el actual nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo y de sus dimensiones en los estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá.</p> <p>Elaborar el modelo teórico lúdico-pedagógico que permita desarrollar el pensamiento crítico y creativo.</p> <p>Validar el modelo teórico lúdico-pedagógico que permita desarrollar el pensamiento crítico y</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El modelo teórico lúdico pedagógico en un importante componente que permite a través de su aplicación desarrollar de forma significativa el pensamiento crítico y creativo en estudiantes del IV ciclo de la institución educativa 82566 de Tembladera-Contumazá, 2021.</p> <p>Teorías</p> <p>Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)</p> <p>Teoría de Matthew Lipman (1991)</p>	<p>Taller de juegos lúdicos</p> <p>Pensamiento crítico</p>	<p>Roleplay</p> <p>Juegos de dados</p> <p>Debate</p> <p>Lectura lúdica</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Dimensión lógica</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>El tipo de investigación es propositiva</p> <p>De acuerdo al objetivo de estudio, la investigación es básica</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>El diseño de investigación es descriptivo propositivo.</p>  <p>Población</p> <p>La población de estudio corresponde a las instituciones educativas N° 82566; 82567 y 82568 de la localidad de Tembladera, del distrito de Yonán, provincia de Contumazá, tanto hombres como mujeres, cuyas edades son de 8 y 9 años.</p> <p>Muestra</p>

psicopedagógico el arte del saber, Colombia.

creativo mediante el juicio de expertos.

Lucero y Molina (2018). En la tesis: Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico del nivel básica media de la EEB. Guía de taller de juegos cooperativos, Ecuador.

Gutiérrez, Bautista y Vizcaíno (2019). En su investigación: Desarrollo del pensamiento crítico a través del modelo de trabajo por proyectos en niños y niñas de kínder, Colombia.

Salazar y Cabrera (2020). En el artículo: Estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes de tercer grado de primaria en institución educativa de Chiclayo.

Dimensión sustantiva

La muestra queda conformada por 34 estudiantes del tercer y cuarto grado de educación primaria y docentes de la I.E. N° 82566-Centenario.

Dimensión dialógica

Dimensión contextual

Técnicas
La encuesta
Entrevista
Observación
Programación

Dimensión pragmática

Instrumentos
Cuestionario
Guía de entrevista
Guía de observación

Fluidez

Validez de contenido
Validez de constructo
Confiabilidad

Métodos de análisis de datos

Estadística descriptiva

Tablas descriptivas

Pensamiento creativo

Sensibilidad

Flexibilidad

Anexo 3

Cuestionario para medir el pensamiento crítico y creativo

Introducción

Este instrumento trata de obtener información con fines académicos para la presente investigación y está dirigido a los estudiantes del 3º y 4º grado. Al marcar tus respuestas deberás ser honesto y sincero

Datos generales

I.E.....

Grado de estudios.....

Instrucciones

Lee pregunta por pregunta y marcar en el casillero correspondiente con un aspa (X) en el casillero correspondiente en cada una de las interrogantes, de acuerdo a tu criterio.

La escala de evaluación es la siguiente:

Escala: 5. Siempre, 4. Casi siempre, 3. A veces, 2. Casi nunca, 1. Nunca

Siempre...5

Casi siempre...4

A veces...3

Casi nunca...2

Nunca....1

Ítems

Variable: Pensamiento crítico y creativo

Nº	Variables	Sub dimensiones e indicadores	Ítems	Escala				
				1	2	3	4	5
01	Pensamiento crítico	Lógica <ul style="list-style-type: none">• Actividades matemáticas.• Idea principal.• Debates.• Organización de ideas.• Mejora de aprendizajes.• Actividades lógicas	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?					
02			¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?					
03			¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?					

04			¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?					
05			¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?					
06			¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?					
07	Sustantiva <ul style="list-style-type: none"> • Comparación de actividades. • Opinión. • Participación en clases. • Repaso de clases. • Opiniones encontradas. • Búsqueda en fuente 		¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?					
08			¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?					
09			¿Participas en clases con regularidad?					
10			¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?					
11			¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?					
12			¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?					
13		Dialógica <ul style="list-style-type: none"> • Lectura de noticias • Preparación de clases • Respeto de ideas • Facilidad de comunicación. • Resolución de conflictos • Captación de ideas 		¿Lees noticias con regularidad?				
14				¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?				
15			¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?					
16			¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?					
17			¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?					
18		¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?						
19	Contextual <ul style="list-style-type: none"> • Valores culturales • Actividades manuales 		¿Sabes que son valores culturales?					
20			¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?					

21		<ul style="list-style-type: none"> • Actividades matemáticas • Nivel de memoria • Enseñanza creativa • Creatividad docente 	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas que cumplen con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?					
22			¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?					
23			¿Consideras que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?					
24			¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?					
25		Pragmática <ul style="list-style-type: none"> • Rendimiento académico. • Competencia académica. • Análisis de artículos. • Propios criterios. • Expresión de ideas • Capacidad de entendimiento 	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?					
26			¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?					
27			¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?					
28			¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?					
29			¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?					
30			¿Tienes capacidad para ponerte en el lugar de otros y entenderlos?					
31	Pensamiento creativo	Fluidez <ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de ideas. • Rapidez de respuesta • Aporte de ideas. • Tipos de respuestas. • Frases completas. • Asociación de palabras 	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?					
32			¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?					
33			¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?					
34			¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?					
35			¿Puedes formar frases completas con facilidad?					
36			¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?					

37	<p>Sensibilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solidaridad. • Percepción personal • Ofrecimiento de ayuda • Tristeza ante problemas. • Reconocimiento de problemas. • Conmoción con el prójimo <p>Flexibilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variedad de respuestas. • Cambio en modo de pensar • Diferentes perspectivas • Soluciones rápidas • Facilidad de adaptación. • Diferentes soluciones. 	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?					
38		¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?					
39		¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?					
40		¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?					
41		¿Reconoces cuando hay un problema?					
42		¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?					
43		¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?					
44		¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?					
45		¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?					
46		¿Das soluciones rápidas a los problemas?					
47		¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?					
48		¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?					

¡¡Gracias por su participación!!

Anexo 4

Guía de observación

1. Datos generales

- 1.1. Institución educativa : Centenaria 109.
1.2. Grado :
1.3. Docente :
1.4. Fecha :

Objetivo: Evaluar el modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de la Institución educativa Centenaria 109 Tembladera-Contumazá.

Experiencia de aprendizaje: “.....”

Sesión 1:

.....

Aspectos a observar:

Actividades:

Tareas:

Registro de lo observado

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anexo 5

Guía de entrevista para conocer el nivel del pensamiento crítico y creativo en estudiantes de la institución educativa Centenaria 109 Tembladera-Contumazá

1. Datos generales

- 1.1. Entrevistado :
- 1.2. Cargo :
- 1.3. Institución educativa :
- 1.4. Cargo :
- 1.6. Tema de la entrevista :
- 1.7. Fecha :
- 1.8. Entrevistador :

2. Estrategia :

3. Medio de la entrevista :

4.- Preguntas

1. ¿Qué entiende usted por pensamiento crítico y creativo?

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

2. Actualmente, ¿cómo cree que se encuentra el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo de sus estudiantes?

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

3. ¿Qué motivos considera usted que son los causantes del bajo desarrollo del pensamiento crítico y creativo de sus estudiantes?

.....
.....

.....
.....
4. ¿Su institución o el MINEDU aplican algún tipo de evaluación a los estudiantes para conocer su avance en el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo?

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

5. ¿Usted implementa o conoce colegas que implementen estrategias para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de sus estudiantes?

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

6. ¿Considera usted que un modelo lúdico pedagógico permite el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en estudiantes de esta institución educativa?

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

Anexo 6

Confiabilidad de las dimensiones y los ítems de la variable del Pensamiento crítico y creativo

Nº	ÍTEMS	Correlación elemento – total corregida	Alfa de Cronbach si el ítem se borra
LÓGICA			
1	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?	,793	,847
2	¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?	,794	,841
3	¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?	,780	,843
4	¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?	,551	,880
5	¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?	,695	,860
6	¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?	,619	,876
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,880$ La fiabilidad se considera como BUENO			
SUSTANTIVA			
7	¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?	,772	,898
8	¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?	,864	,884
9	¿Participas en clases con regularidad?	,884	,887
10	¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?	,791	,894
11	¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?	,762	,906
12	¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?	,633	,918
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,914$ La fiabilidad se considera como EXCELENTE			
DIALÓGICA			
13	¿Lees noticias con regularidad?	,642	,712
14	¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?	,802	,670
15	¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?	,575	,734
16	¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?	,629	,719
17	¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?	,475	,756
18	¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?	,069	,834

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,777$
La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE

CONTEXTUAL

19	¿Sabes que son valores culturales?	,423	,704
20	¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?	,668	,629
21	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas cumples con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?	,710	,630
22	¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?	,475	,694
23	¿Consideran que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?	,144	,768
24	¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?	,431	,701

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,729$
La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE

PRAGMÁTICA

25	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?	,525	,716
26	¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?	,374	,766
27	¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?	,664	,692
28	¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?	,608	,697
29	¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?	,311	,769
30	¿Tienes capacidad para ponerte en el lugar de otros y entenderlos?	,611	,691

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,758$
La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE

FLUIDEZ

31	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?	,865	,702
32	¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?	,344	,802
33	¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?	,596	,751
34	¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?	,608	,745
35	¿Puedes formar frases completas con facilidad?	,495	,773
36	¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?	,454	,782

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,793$
La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE

SENSIBILIDAD			
37	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?	,333	,767
38	¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?	,327	,759
39	¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?	,826	,661
40	¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?	,726	,660
41	¿Reconoces cuando hay un problema?	,513	,714
42	¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?	,442	,729

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,752$

La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE

FLEXIBILIDAD			
43	¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?	,662	,897
44	¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?	,881	,879
45	¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?	,697	,894
46	¿Das soluciones rápidas a los problemas?	,891	,870
47	¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?	,726	,889
48	¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?	,773	,891

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,904$

La fiabilidad se considera como EXCELENTE

Anexo 7

Validación de contenido de instrumentos

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Madelaine Elizabeth Alva Vigo
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Directora de la IE N°1831 "Genaro Silva Cotrina".
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de entrevista sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
- 1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE					MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE				
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.													X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.												X	X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.											X	X	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.												X	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

98.5

Chiclayo, 20 de octubre del 2021

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 19210287 Teléf.: 959783425.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Madelaine Elizabeth Alva Vigo
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Directora de la IE N°1831 "Genaro Silva Cotrina".
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de observación sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
- 1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.												X	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.												X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.												X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.												X	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

98

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI No. 19210287 Telf.:

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir el pensamiento crítico y creativo

DIMENSIONES / SUB DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	CLARIDAD		COHERENCIA		RELEVANCIA		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
PENSAMIENTO CRÍTICO									
Lógica	Actividades matemáticas.	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?	x		x		x		
	Idea principal.	¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?	x		x		x		
	Debates.	¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?	x		x		x		
	Organización de ideas.	¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?	x		x		x		
	Mejora de aprendizajes.	¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?	x		x		x		
	Actividades lógicas	¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?	x		x		x		
Sustantiva	Comparación de actividades.	¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?	x		x		x		
	Opinión.	¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?	x		x		x		
	Participación en clases.	¿Participas en clases con regularidad?	x		x		x		
	Repaso de clases.	¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?	x		x		x		
	Opiniones encontradas.	¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Búsqueda en fuente	¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?	x		x		x		
Dialógica	Lectura de noticias	¿Lees noticias con regularidad?	x		x		x		
	Preparación de clases	¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?	x		x		x		

	Respeto de ideas	¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Facilidad de comunicación.	¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?	x		x		x		
	Resolución de conflictos	¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?	x		x		x		
	Captación de ideas	¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?	x		x		x		
Contextual	Valores culturales	¿Sabes que son valores culturales?	x		x		x		
	Actividades manuales	¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?	x		x		x		
	Actividades matemáticas	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas cumples con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?	x		x		x		
	Nivel de memoria	¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?	x		x		x		
	Enseñanza creativa	¿Consideran que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?	x		x		x		
	Creatividad docente	¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?	x		x		x		
Pragmática	Rendimiento académico.	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?	x		x		x		
	Competencia académica.	¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?	x		x		x		
	Análisis de artículos.	¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?	x		x		x		
	Propios criterios.	¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?	x		x		x		
	Expresión de ideas	¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?	x		x		x		
	Capacidad de entendimiento	¿Tiene capacidad para ponerte en el	x		x		x		

		lugar de otros y entenderlos?						
PENSAMIENTO CREATIVO			Si	No	Si	No	Si	No
Fluidez	Cantidad de ideas.	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?	x		x		x	
	Rapidez de respuesta	¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?	x		x		x	
	Aporte de ideas.	¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?	x		x		x	
	Tipos de respuestas.	¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?	x		x		x	
	Frases completas.	¿Puedes formar frases completas con facilidad?	x		x		x	
	Asociación de palabras	¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?	x		x		x	
Sensibilidad	Solidaridad.	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?	x		x		x	
	Percepción personal	¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?	x		x		x	
	Ofrecimiento de ayuda	¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?	x		x		x	
	Tristeza ante problemas	¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?	x		x		x	
	Reconocimiento de problemas	¿Reconoces cuando hay un problema?	x		x		x	
	Conmoción con el prójimo	¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?	x		x		x	
Flexibilidad	Variedad de respuestas.	¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?	x		x		x	
	Cambio en modo de pensar	¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?	x		x		x	
	Diferentes perspectivas	¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?	x		x		x	
	Soluciones rápidas	¿Das soluciones rápidas a los problemas?	x		x		x	
	Facilidad de adaptación.	¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?	x		x		x	

	Diferentes soluciones.	¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?	x		x		x		
--	------------------------	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X]

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Madelaine Elizabeth Alva Vigo

Grado Académico: Doctora en educación

Aplicable después de corregir [] **No aplicable** []
DNI: 19210287

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.



Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

Relevancia. El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

Dra. Madelaine Elizabeth Alva Vigo

DNI N.º 19210287

Firma del experto

Validación de contenido de instrumentos

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Liria Esther Medina Hoyos
 1.2. Cargo e institución donde labora: directora de la IE N° 086
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de entrevista sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
 1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.												X	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.												X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.													X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

99

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. 27142193 Telf.: 976765503

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y Nombres: Liria Esther Medina Hoyos

1.2. Cargo e institución donde labora: directora de la IE N° 086

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de observación sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.													X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.												X	
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.												X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.												X	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

98.5

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 27142193 Teléf.: 976765503

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir el pensamiento crítico y creativo

DIMENSIONES / SUB DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	CLARIDAD		COHERENCIA		RELEVANCIA		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
PENSAMIENTO CRÍTICO									
Lógica	Actividades matemáticas.	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?	x		x		x		
	Idea principal.	¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?	x		x		x		
	Debates.	¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?	x		x		x		
	Organización de ideas.	¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?	x		x		x		
	Mejora de aprendizajes.	¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?	x		x		x		
	Actividades lógicas	¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?	x		x		x		
Sustantiva	Comparación de actividades.	¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?	x		x		x		
	Opinión.	¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?	x		x		x		
	Participación en clases.	¿Participas en clases con regularidad?	x		x		x		
	Repaso de clases.	¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?	x		x		x		
	Opiniones encontradas.	¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Búsqueda en fuente	¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?	x		x		x		
Dialógica	Lectura de noticias	¿Lees noticias con regularidad?	x		x		x		
	Preparación de clases	¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?	x		x		x		

	Respeto de ideas	¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Facilidad de comunicación.	¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?	x		x		x		
	Resolución de conflictos	¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?	x		x		x		
	Captación de ideas	¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?	x		x		x		
Contextual	Valores culturales	¿Sabes que son valores culturales?	x		x		x		
	Actividades manuales	¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?	x		x		x		
	Actividades matemáticas	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas cumples con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?	x		x		x		
	Nivel de memoria	¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?	x		x		x		
	Enseñanza creativa	¿Consideran que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?	x		x		x		
	Creatividad docente	¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?	x		x		x		
Pragmática	Rendimiento académico.	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?	x		x		x		
	Competencia académica.	¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?	x		x		x		
	Análisis de artículos.	¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?	x		x		x		
	Propios criterios.	¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?	x		x		x		
	Expresión de ideas	¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?	x		x		x		
	Capacidad de entendimiento	¿Tiene capacidad para ponerte en el	x		x		x		

		lugar de otros y entenderlos?						
PENSAMIENTO CREATIVO			Si	No	Si	No	Si	No
Fluidez	Cantidad de ideas.	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?	x		x		x	
	Rapidez de respuesta	¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?	x		x		x	
	Aporte de ideas.	¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?	x		x		x	
	Tipos de respuestas.	¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?	x		x		x	
	Frases completas.	¿Puedes formar frases completas con facilidad?	x		x		x	
	Asociación de palabras	¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?	x		x		x	
Sensibilidad	Solidaridad.	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?	x		x		x	
	Percepción personal	¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?	x		x		x	
	Ofrecimiento de ayuda	¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?	x		x		x	
	Tristeza ante problemas	¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?	x		x		x	
	Reconocimiento de problemas	¿Reconoces cuando hay un problema?	x		x		x	
	Conmoción con el prójimo	¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?	x		x		x	
Flexibilidad	Variedad de respuestas.	¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?	x		x		x	
	Cambio en modo de pensar	¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?	x		x		x	
	Diferentes perspectivas	¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?	x		x		x	
	Soluciones rápidas	¿Das soluciones rápidas a los problemas?	x		x		x	
	Facilidad de adaptación.	¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?	x		x		x	

	Diferentes soluciones.	¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?	x		x		x		
--	------------------------	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X]

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Liria Esther Medina Hoyos.

Grado Académico: Doctora en educación

Aplicable después de corregir [] **No aplicable** []
DNI: 27142193

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

Relevancia. El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

Dra. Liria Esther Medina Hoyos

DNI N.º 27142193

Firma del experto

Validación de contenido de instrumentos

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Alberto Euclides Rodríguez Rosas
 1.2. Cargo e institución donde labora: director de la IE N° 80391 "My. Alfredo Novoa Cava".
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de entrevista sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
 1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.												X	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.													X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.												X	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

99

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 19028376

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y Nombres: Alberto Euclides Rodríguez Rosas

1.2. Cargo e institución donde labora: director de la IE N° 80391 "My. Alfredo Novoa Cava".

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de observación sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.													X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.												X	
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.													X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.												X	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

99

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 19028376

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir el pensamiento crítico y creativo

DIMENSIONES / SUB DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	CLARIDAD		COHERENCIA		RELEVANCIA		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
PENSAMIENTO CRÍTICO									
Lógica	Actividades matemáticas.	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?	x		x		x		
	Idea principal.	¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?	x		x		x		
	Debates.	¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?	x		x		x		
	Organización de ideas.	¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?	x		x		x		
	Mejora de aprendizajes.	¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?	x		x		x		
	Actividades lógicas	¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?	x		x		x		
Sustantiva	Comparación de actividades.	¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?	x		x		x		
	Opinión.	¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?	x		x		x		
	Participación en clases.	¿Participas en clases con regularidad?	x		x		x		
	Repaso de clases.	¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?	x		x		x		
	Opiniones encontradas.	¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Búsqueda en fuente	¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?	x		x		x		
Dialógica	Lectura de noticias	¿Lees noticias con regularidad?	x		x		x		
	Preparación de clases	¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?	x		x		x		

	Respeto de ideas	¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Facilidad de comunicación.	¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?	x		x		x		
	Resolución de conflictos	¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?	x		x		x		
	Captación de ideas	¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?	x		x		x		
Contextual	Valores culturales	¿Sabes que son valores culturales?	x		x		x		
	Actividades manuales	¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?	x		x		x		
	Actividades matemáticas	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas cumples con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?	x		x		x		
	Nivel de memoria	¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?	x		x		x		
	Enseñanza creativa	¿Consideran que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?	x		x		x		
	Creatividad docente	¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?	x		x		x		
Pragmática	Rendimiento académico.	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?	x		x		x		
	Competencia académica.	¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?	x		x		x		
	Análisis de artículos.	¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?	x		x		x		
	Propios criterios.	¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?	x		x		x		
	Expresión de ideas	¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?	x		x		x		
	Capacidad de entendimiento	¿Tiene capacidad para ponerte en el	x		x		x		

		lugar de otros y entenderlos?						
PENSAMIENTO CREATIVO			Si	No	Si	No	Si	No
Fluidez	Cantidad de ideas.	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?	x		x		x	
	Rapidez de respuesta	¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?	x		x		x	
	Aporte de ideas.	¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?	x		x		x	
	Tipos de respuestas.	¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?	x		x		x	
	Frases completas.	¿Puedes formar frases completas con facilidad?	x		x		x	
	Asociación de palabras	¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?	x		x		x	
Sensibilidad	Solidaridad.	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?	x		x		x	
	Percepción personal	¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?	x		x		x	
	Ofrecimiento de ayuda	¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?	x		x		x	
	Tristeza ante problemas	¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?	x		x		x	
	Reconocimiento de problemas	¿Reconoces cuando hay un problema?	x		x		x	
	Conmoción con el prójimo	¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?	x		x		x	
Flexibilidad	Variedad de respuestas.	¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?	x		x		x	
	Cambio en modo de pensar	¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?	x		x		x	
	Diferentes perspectivas	¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?	x		x		x	
	Soluciones rápidas	¿Das soluciones rápidas a los problemas?	x		x		x	
	Facilidad de adaptación.	¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?	x		x		x	

	Diferentes soluciones.	¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?	x		x		x		
--	------------------------	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X]
[]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Alberto Euclides Rodríguez Rosas.
Grado Académico: Doctora en educación

Aplicable después de corregir [] **No aplicable**

DNI: 19028376

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

Relevancia. El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.



Dra. Alberto Euclides Rodríguez Rosas

DNI N.º 19028376

Firma del experto

Validación de contenido de instrumentos

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: María Rosa Reaño Tirado
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de la Universidad Nacional de Cajamarca.
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de entrevista sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
- 1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.													X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.													X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.												X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

99.5

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 29221354

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y Nombres: María Rosa Reaño Tirado

1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de la Universidad Nacional de Cajamarca.

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de observación sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

2. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.													X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.													X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

4. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

100

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 29221354

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir el pensamiento crítico y creativo

DIMENSIONES / SUB DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	CLARIDAD		COHERENCIA		RELEVANCIA		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
PENSAMIENTO CRÍTICO									
Lógica	Actividades matemáticas.	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?	x		x		x		
	Idea principal.	¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?	x		x		x		
	Debates.	¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?	x		x		x		
	Organización de ideas.	¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?	x		x		x		
	Mejora de aprendizajes.	¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?	x		x		x		
	Actividades lógicas	¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?	x		x		x		
Sustantiva	Comparación de actividades.	¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?	x		x		x		
	Opinión.	¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?	x		x		x		
	Participación en clases.	¿Participas en clases con regularidad?	x		x		x		
	Repaso de clases.	¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?	x		x		x		
	Opiniones encontradas.	¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Búsqueda en fuente	¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?	x		x		x		
Dialógica	Lectura de noticias	¿Lees noticias con regularidad?	x		x		x		
	Preparación de clases	¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?	x		x		x		

	Respeto de ideas	¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Facilidad de comunicación.	¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?	x		x		x		
	Resolución de conflictos	¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?	x		x		x		
	Captación de ideas	¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?	x		x		x		
Contextual	Valores culturales	¿Sabes que son valores culturales?	x		x		x		
	Actividades manuales	¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?	x		x		x		
	Actividades matemáticas	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas cumples con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?	x		x		x		
	Nivel de memoria	¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?	x		x		x		
	Enseñanza creativa	¿Consideran que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?	x		x		x		
	Creatividad docente	¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?	x		x		x		
Pragmática	Rendimiento académico.	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?	x		x		x		
	Competencia académica.	¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?	x		x		x		
	Análisis de artículos.	¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?	x		x		x		
	Propios criterios.	¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?	x		x		x		
	Expresión de ideas	¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?	x		x		x		
	Capacidad de entendimiento	¿Tiene capacidad para ponerte en el	x		x		x		

		lugar de otros y entenderlos?						
PENSAMIENTO CREATIVO			Si	No	Si	No	Si	No
Fluidez	Cantidad de ideas.	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?	x		x		x	
	Rapidez de respuesta	¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?	x		x		x	
	Aporte de ideas.	¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?	x		x		x	
	Tipos de respuestas.	¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?	x		x		x	
	Frases completas.	¿Puedes formar frases completas con facilidad?	x		x		x	
	Asociación de palabras	¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?	x		x		x	
Sensibilidad	Solidaridad.	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?	x		x		x	
	Percepción personal	¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?	x		x		x	
	Ofrecimiento de ayuda	¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?	x		x		x	
	Tristeza ante problemas	¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?	x		x		x	
	Reconocimiento de problemas	¿Reconoces cuando hay un problema?	x		x		x	
	Conmoción con el prójimo	¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?	x		x		x	
Flexibilidad	Variedad de respuestas.	¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?	x		x		x	
	Cambio en modo de pensar	¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?	x		x		x	
	Diferentes perspectivas	¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?	x		x		x	
	Soluciones rápidas	¿Das soluciones rápidas a los problemas?	x		x		x	
	Facilidad de adaptación.	¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?	x		x		x	

	Diferentes soluciones.	¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?	x		x		x		
--	------------------------	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X]
[]

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. María Rosa Reaño Tirado
Grado Académico: Doctora en educación

Aplicable después de corregir [] **No aplicable**

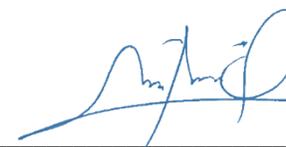
DNI: 29221354

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

Relevancia. El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.



Dra. María Rosa Reaño Tirado

DNI N.º 29221354

Firma del experto

Validación de contenido de instrumentos

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Liliana Elizabeth Rázuri Uriol
 1.2. Cargo e institución donde labora: directora IE 019.
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de entrevista sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
 1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

V. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.												X	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.												X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.												X	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.												X	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

VI. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

VII. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

98

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI No. 27169099 Teléf.:958767846

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y Nombres: Liliana Elizabeth Rázuri Uriol

1.2. Cargo e institución donde labora: directora IE 019

1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Guía de observación sobre el Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

1.4. Autor (A) de Instrumento: Mendoza Cruzado, Oscar Darwin

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	INACEPTABLE						MÍNIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.													X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.													X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.													X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.													X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales													X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las categorías.													X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.													X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos													X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.													X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.													X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El Instrumento cumple con los Requisitos para su aplicación
- El Instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

100

Chiclayo, 20 de octubre del 2021



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 27169099 Telf.: 958 767 846

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir el pensamiento crítico y creativo

DIMENSIONES / SUB DIMENSIONES	Indicadores	Ítems	CLARIDAD		COHERENCIA		RELEVANCIA		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
PENSAMIENTO CRÍTICO									
Lógica	Actividades matemáticas.	¿Realizas con facilidad actividades de razonamiento matemático?	x		x		x		
	Idea principal.	¿Puedes interpretar con facilidad la idea principal en un texto?	x		x		x		
	Debates.	¿En los debates que se realizan en el salón de clases das tu opinión de forma clara?	x		x		x		
	Organización de ideas.	¿Puedes organizar las ideas primarias y secundaria en un texto con facilidad?	x		x		x		
	Mejora de aprendizajes.	¿El docente realiza actividades que te ayuden a mejorar tu aprendizaje?	x		x		x		
	Actividades lógicas	¿Tienes facilidad para realizar actividades de lógica?	x		x		x		
Sustantiva	Comparación de actividades.	¿Sueles comparar tus tareas con la de tus compañeros?	x		x		x		
	Opinión.	¿Cuándo no estás de acuerdo con lo que precisa un compañero das tu punto de vista sobre el tema?	x		x		x		
	Participación en clases.	¿Participas en clases con regularidad?	x		x		x		
	Repaso de clases.	¿Repasas tus clases antes de asistir a la escuela?	x		x		x		
	Opiniones encontradas.	¿Sueles opinar de forma contraria en clases a lo que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Búsqueda en fuente	¿Cuándo tu profesor expone un tema de tu interés vas a la fuente para saber más sobre ese tema?	x		x		x		
Dialógica	Lectura de noticias	¿Lees noticias con regularidad?	x		x		x		
	Preparación de clases	¿Antes de exponer un tema te preparas con contenidos sobre la temática?	x		x		x		

	Respeto de ideas	¿Respetas las ideas que plantean tus compañeros?	x		x		x		
	Facilidad de comunicación.	¿Tienes facilidad para comunicar tus ideas en clases?	x		x		x		
	Resolución de conflictos	¿Cuándo existen conflictos en el salón de clases participas como mediador?	x		x		x		
	Captación de ideas	¿Consideras que captas las ideas que plantea el docente?	x		x		x		
Contextual	Valores culturales	¿Sabes que son valores culturales?	x		x		x		
	Actividades manuales	¿En las actividades de manualidad te defiendes con facilidad?	x		x		x		
	Actividades matemáticas	¿Cuándo realizas actividades de matemáticas cumples con eficiencia y en el tiempo estimado las actividades que asigna el docente?	x		x		x		
	Nivel de memoria	¿Consideras que las actividades que dicta el docente mejoran tu nivel de memoria?	x		x		x		
	Enseñanza creativa	¿Consideran que las actividades que te asigna el docente proveen una enseñanza más rica, activa y creativa que la tradicional?	x		x		x		
	Creatividad docente	¿Consideras que el docente es creativo al momento de impartir las clases?	x		x		x		
Pragmática	Rendimiento académico.	¿Consideras que tienes buen nivel en cuanto tu rendimiento académico?	x		x		x		
	Competencia académica.	¿Te gusta competir con tus compañeros en las actividades para obtener mayor puntaje?	x		x		x		
	Análisis de artículos.	¿Te gusta realizar análisis de artículos periodísticos?	x		x		x		
	Propios criterios.	¿Al momento de tomar decisiones planteas tus propios criterios?	x		x		x		
	Expresión de ideas	¿Sueles expresar y defender tus ideas en el salón de clases?	x		x		x		
	Capacidad de entendimiento	¿Tiene capacidad para ponerte en el	x		x		x		

		lugar de otros y entenderlos?						
PENSAMIENTO CREATIVO			Si	No	Si	No	Si	No
Fluidez	Cantidad de ideas.	¿Tienes habilidad para expresar una gran cantidad de ideas?	x		x		x	
	Rapidez de respuesta	¿Puedes expresar de forma muy rápida tus ideas?	x		x		x	
	Aporte de ideas.	¿Cuándo el profesor hace preguntas aportas muchas ideas?	x		x		x	
	Tipos de respuestas.	¿Eres capaz de ofrecer varios tipos de respuestas a una pregunta?	x		x		x	
	Frases completas.	¿Puedes formar frases completas con facilidad?	x		x		x	
	Asociación de palabras	¿Puedes asociar variedad de palabras en tus respuestas?	x		x		x	
Sensibilidad	Solidaridad.	¿Eres solidario con tus compañeros en problemas?	x		x		x	
	Percepción personal	¿Formas una idea de la persona cuando la conoces?	x		x		x	
	Ofrecimiento de ayuda	¿Cuándo ves una situación complicada ofreces tu ayuda?	x		x		x	
	Tristeza ante problemas	¿Si tienes algún problema te sientes triste o lloras?	x		x		x	
	Reconocimiento de problemas	¿Reconoces cuando hay un problema?	x		x		x	
	Conmoción con el prójimo	¿Cuándo vez a uno de tus compañeros llorando, te conmueves?	x		x		x	
Flexibilidad	Variedad de respuestas.	¿Puedes dar respuestas variadas a las preguntas?	x		x		x	
	Cambio en modo de pensar	¿Cambiar con facilidad tu modo de pensar?	x		x		x	
	Diferentes perspectivas	¿Abordas un problema desde diferentes perspectivas?	x		x		x	
	Soluciones rápidas	¿Das soluciones rápidas a los problemas?	x		x		x	
	Facilidad de adaptación.	¿Te adaptas con facilidad en cualquier aula?	x		x		x	

	Diferentes soluciones.	¿Buscas soluciones diferentes a las de tus compañeros?	x		x		x		
--	------------------------	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X]
[]

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Liliana Elizabeth Rázuri Uriol
Grado Académico: Doctora en educación

Aplicable después de corregir [] **No aplicable**

DNI: 27169099

Chiclayo, 20 de octubre del 2021.

Dra. Liliana Elizabeth Rázuri Uriol

DNI N.º 27169099

Firma del experto

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

Relevancia. El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

Anexo 8

Validación de constructo del instrumento

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,719
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	11553,372
	gl	1128
	Sig.	,000

Comunalidades		
	Inicial	Extracción
VAR00001	1,000	,812
VAR00002	1,000	,796
VAR00003	1,000	,779
VAR00004	1,000	,800
VAR00005	1,000	,683
VAR00006	1,000	,703
VAR00007	1,000	,731
VAR00008	1,000	,749
VAR00009	1,000	,832
VAR00010	1,000	,798
VAR00011	1,000	,761
VAR00012	1,000	,817
VAR00013	1,000	,564
VAR00014	1,000	,584
VAR00015	1,000	,772
VAR00016	1,000	,822
VAR00017	1,000	,717
VAR00018	1,000	,836
VAR00019	1,000	,811
VAR00020	1,000	,801
VAR00021	1,000	,828
VAR00022	1,000	,805
VAR00023	1,000	,661
VAR00024	1,000	,694
VAR00025	1,000	,721
VAR00026	1,000	,714
VAR00027	1,000	,878
VAR00028	1,000	,737
VAR00029	1,000	,816
VAR00030	1,000	,725
VAR00031	1,000	,810

VAR00032	1,000	,672
VAR00033	1,000	,722
VAR00034	1,000	,813
VAR00035	1,000	,737
VAR00036	1,000	,822
VAR00037	1,000	,733
VAR00038	1,000	,876
VAR00039	1,000	,746
VAR00040	1,000	,850
VAR00041	1,000	,838
VAR00042	1,000	,745
VAR00043	1,000	,789
VAR00044	1,000	,739
VAR00045	1,000	,742
VAR00046	1,000	,714
VAR00047	1,000	,772
VAR00048	1,000	,783

Método de extracción: análisis de componentes principales.

I. PROPUESTA

Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.



El modelo lúdico es un instrumento pedagógico que si se aplica bien y adquiere la comprensión de los estudiantes producirán un gran significado en la mejora de sus aprendizajes, el cual servirá para alcanzar un valor crítico, crear una relación y unión con los demás, aseverando al mismo estado, manteniendo una autonomía y criterio en el desarrollo del mismo.

Lo lúdico es consustancial a la existencia humana en sus experiencias usuales y educativas, una manera de crear el mundo, de divertirse con él, de conocerlo, comprenderlo y transformarlo, por lo que se debe poner énfasis en la investigación, en la práctica, selección de la información significativa y su contextualización, comparación a nivel intelectual que llevan a la enseñanza. De este modo, los niños podrían incorporar con mayor facilidad los conocimientos a través de las actividades cotidianas.

Mg. Mendoza Cruzado, Oscar Darwin



II. DENOMINACIÓN

Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

II. DATOS GENERALES

- 2.1. **Lugar de ejecución:** Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
- 2.2. **Ubicación:** Tembladera-Contumazá.
- 2.3. **Participantes:** 124 estudiantes del 3° y 4° grado de las instituciones educativas N° 82566; 82567 y 82568 de la localidad de Tembladera.
- 2.4. **Duración: Inicio:** 20/10/2021
Término: 2012/2021
- 2.5. **N° de hora:** 03 horas semanales.
- 2.6. **Investigador:** Mg. Mendoza Cruzado, Oscar Darwin.
- 2.8. **Asesor:** Dr. Ruíz Pérez, Aurelio.

III. PRESENTACIÓN

Actualmente, a nivel mundial se sobrellevan transformaciones vertiginosas dada la globalización y los progresos tecnológicos, situación que ocasiona que los países compitan por optimizar sus sistemas políticos, financieros y en especial educativo, por lo que, se necesita de compromisos reales e innovadores que articulen situaciones del entorno diario con las exigencias sociales y modernos enfoques teóricos que orienten este período que busquen formar personas críticas, creativos y con protagonismo de su propia historia. Es por ello que, a nivel educativo son importantes los análisis y adecuaciones de metodologías y destrezas de los requerimientos y desafíos de la comunidad educativa, así como de normas estatales para desligar los procedimientos de preparación de calidad que den una respuesta a la expectativa familiar, social y nacional.

Ante ello, los docentes por cumplir sus objetivos en el salón de clases tienen que establecer cómo desarrollar e inspeccionar las actividades antes de actuar, porque tienen que desarrollar los procesos gerenciales como organización, supervisión y control, enfatizando la ejecución de los procedimientos cognitivos y emocionales de los estudiantes, también en la activa colaboración que tienen que desarrollar para construir un buen proceso de aprendizaje. Es por ello que los

docentes necesitan de preparación pedagógica, para tener una participación como estrategia, director o mediador de los procesos de información.

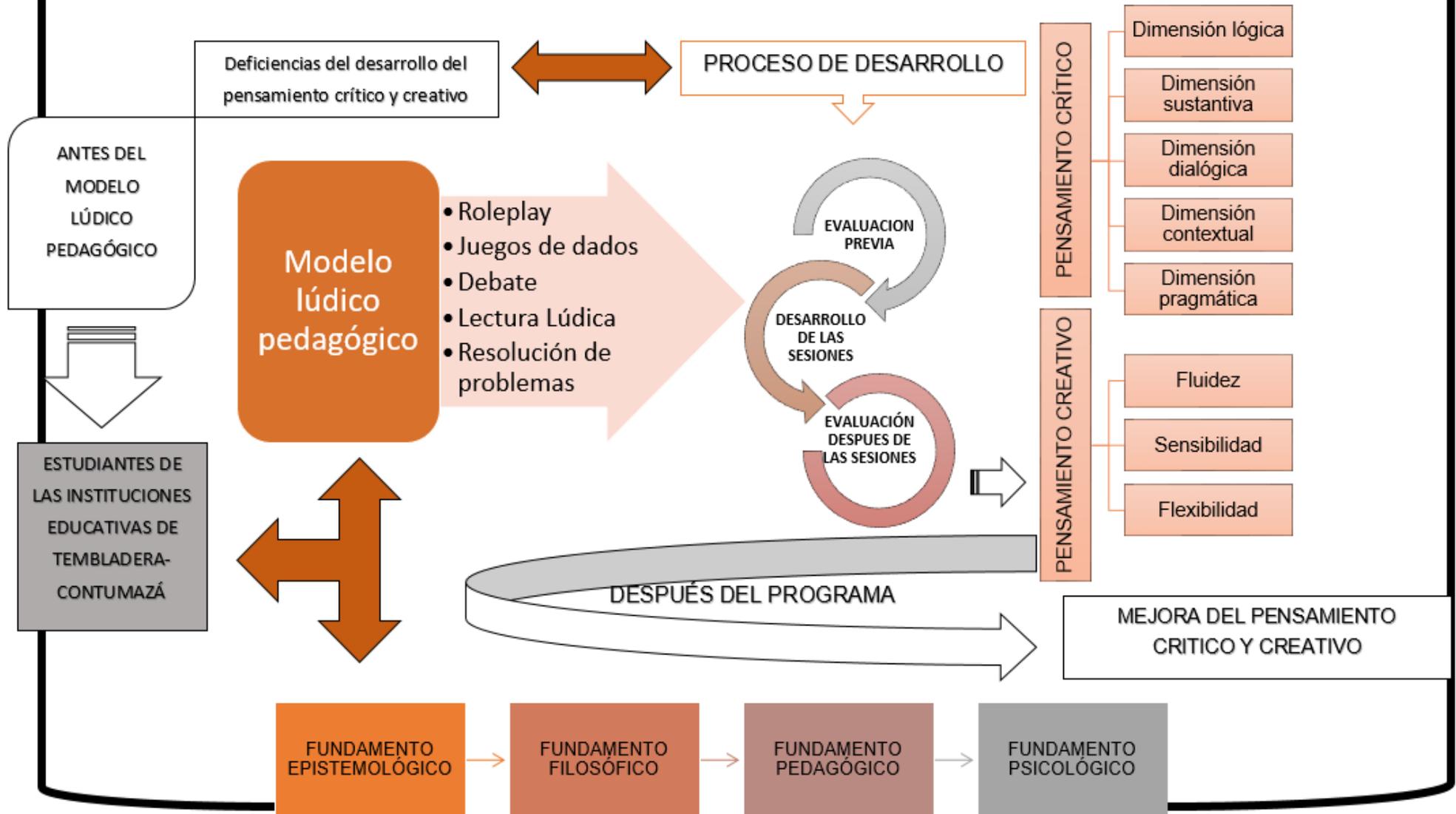
Es así como la teoría pedagógica de hoy destaca el requerimiento de usar en mayor medida las actividades lúdicas como procesos educativos formales, como organismos encargados del mismo, la tendencia para una formación con mayor utilidad realista y científica que permitan un óptimo desempeño para el entorno. Debido a ello, la educación en las aulas por medio de actividades lúdicas es considerado un compartimiento, predisposiciones del ser, frente a lo habitual, es una manera de relacionarse en la vida, y su relación con esta en esos espacios habituales en los que suele producirse un disfrute, goce, así como el acompañamiento de distinciones que promueven las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades generadas al momento de interactuar.

En consecuencia, las actividades lúdicas, el entretenimiento como parte del juego, conforman una manera amable de conseguir mejores participaciones, dado que, los infantes toman conciencia de lo real, implicado en las acciones, desarrollo de razonamiento y opiniones. De tal manera que, apartar las actividades de los estudiantes se transforme en una fuente principal de su aprendizaje y desarrollo, porque mediante el experimentar y la acción expresan su interés, motivación, descubriendo las propiedades de objetivos, correlaciones, entre otros.

Bajo este escenario, resulta importante el desarrollo de métodos lúdico pedagógicos en los sistemas educativos, porque no solamente influyen en el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, igual que en el progreso emocional y físico de estos, contribuyendo a que los mismos mejoren muy bien el contenido impartido por los docentes. Por consiguiente, el modelo lúdico pedagógico resulta una gran herramienta para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo puesto que este contribuye a que los estudiantes mejoren sus destrezas cognitivas y sociales, que conducen a la integralidad intelectual, igualmente mejora al progreso de los aprendizajes significativos; la capacidad de emitir un juicio de manera adecuada, argumentativa, discutir y contar con óptimo manejo emocional.

Por lo expuesto, la implementación de la presente propuesta resulta fundamental, en la institución educativa 82566 de Tembladera, el cual se ha observado que los estudiantes tienen dificultades para cuestionar, argumentar y dar soluciones a diferentes problemas del entorno, por lo que esto puede significar problemas importantes que pueden aumentar con el tiempo y ocasionar mayores dificultades en los mismo; por lo tanto, es necesario incentivar y potenciar las habilidades y capacidades de los estudiantes para poder anular estas debilidades. Vale acotar, que estas situaciones radican en gran medida por la experiencia de los instrumentos y destrezas lúdicas por parte de los educandos, porque con el desarrollo de estas habilidades, los estudiantes ejecutan sus destrezas de manera amplia. Aunado a ello, la poca motivación en el desarrollo de las destrezas del pensamiento crítico, en los educandos a causa del bajo uso de estrategias lúdicas, requeridas para el óptimo desempeño en el salón y contar con estudiantes que obtengan aprendizajes importantes, por lo que no desarrollar en los educandos desde los primeros años las destrezas de inferir y analizar de manera analógica será difícil lograr niveles de comportamientos requeridos exigidos por el actual sistema educativo.

MODELO LÚDICO PEDAGÓGICO PARA EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE TEMBLADERA-CONTUMAZÁ



IV. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta del modelo lúdico pedagógico radica en qué dará mayor énfasis a la aplicación de actividades lúdicas educativas como herramienta que ayuda al desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, además pretende aportar a que los docentes apliquen estrategias y metodologías activas como instrumentos de enseñanza-aprendizaje. El interés de esta propuesta es porque busca dar soluciones adecuadas y oportunas a los problemas que se presentan en los estudiantes, en cuanto al desarrollo de su pensamiento crítico y creativo puesto que es aplicable a las materias básicas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

De igual manera, hace énfasis en que, la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los estudiantes. Por tal motivo, el estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Por lo que, es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

Ante ello, el compromiso de las instituciones debe ser el de formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes. Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario, se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

V. OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una propuesta de Modelo lúdico pedagógico para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

Objetivos específicos

- Formular una propuesta de Modelo lúdico pedagógico de roleplay, juegos de dados, debate, lectura lúdica y resolución de problemas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.
- Planificar una propuesta de Modelo lúdico pedagógico con dimensión lógica, sustantiva, dialógica, contextual, pragmática, fluidez, sensibilidad y flexibilidad para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá.

VI. JUSTIFICACIÓN:

Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante dado que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los mismos. El impacto de esta propuesta es a nivel educativo dado que, pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando metodologías activas, como instrumentos de aprendizaje, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los estudiantes; además de potenciar sus capacidades.

Resulta de gran interés porque los resultados, permitirá ver los efectos asociados a las actividades lúdicas educativas para de esta manera buscar soluciones adecuadas y oportunas, en cuanto la obtención de técnicas activas motivadoras que estimulen el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo. Es novedoso porque ayuda a implementar metodologías nuevas para ser aplicadas dentro y fuera del aula con los estudiantes en este nivel, para potenciar la

enseñanza aprendizaje, como también una educación de calidad impartida por el docente.

Desde la perspectiva práctica, la investigación se justifica por las nuevas propuestas metodológicas encontradas con la aplicación de las actividades lúdicas los mismos que van a defender el desarrollo cognitivo, valorativo y conductual de los estudiantes durante el periodo escolar y de esta forma ayudar el desarrollo integral en cuanto a las habilidades y destrezas de integración social. Los resultados del presente estudio son de gran valor porque pueden ser utilizados por docentes y padres de familia en la escuela y el hogar.

Desde la perspectiva metodológica la investigación se justifica por el uso del método científico, técnicas e instrumentos debidamente validados que se ajustan a las características de la muestra y así obtener resultados objetivos y de importancia para la investigación educativa; Esta investigación servirá como base para los futuros estudios. Asimismo, pueden ser desarrolladas continuando la propuesta o realizando adaptaciones para nuevos contextos.

VII. FUNDAMENTOS

La propuesta del modelo lúdico pedagógico se inscribe dentro de enfoques pedagógicos y didácticos de naturaleza cognitiva y constructiva, que defiende la búsqueda de estrategias y experiencias de enseñanza aprendizaje, que respondan a las exigencias y necesidades de aprendizajes actuales. Realmente el pensamiento crítico y creativo responden a una necesidad educativa prevista en la política educativa del Perú, pues los resultados de los últimos años en la evaluación de los logros de aprendizaje permiten comprender que existe un problema que necesita de nuevas estrategias y herramientas didácticas para enfrentarlo.

Fundamento epistemológico, la epistemología socio constructivista concibe al conocimiento como un sentido significativo relacionado entre el sujeto, su entorno socio cultural y físico. Según el nuevo modelo de enseñanza y aprendizaje, esta visión panorámica parte desde la identificación de la problemática del ser humano en sus dos aspectos íntimamente articulados los que se identifican en el campo educativo como, (el sujeto cognoscente y objeto de conocimiento). Además, se menciona que lo epistemológico sustenta a la forma

que llega el conocimiento al estudiante, en interrelación entre la ciencia y su entorno socio cultural.

Como parte del constructivismo se hace presente la **fundamentación filosófica** con la finalidad de dar a conocer fuentes de carácter humano hacia la pedagogía actual. La concepción filosófica del hombre asume tres componentes el hombre como ser cultural, histórico y social, la ponencia muestra el panorama educativo impuesto por los tres procesos filosóficos que alimenta la educación desde la visión del ser humano como ser supremo ante la humanidad, como un ente cultural en relación a sus principios, y como responsable del medio que lo rodea. Esto demuestra que el aprendizaje se origina desde la actitud que demuestran los seres que rodean al estudiante frente a cualquier aspecto social considerado desde sus valores; ético, moral y religioso de las personas para propiciar la participación y promover la elaboración de conocimientos, habilidades y destrezas del resto de personas que aprenden.

Para resumir, es de vital importancia tomar estas convicciones paradigmáticas que fundamenta al paradigma constructivista, por cuanto impulsa el desarrollo intelectual de los y las estudiantes. Esto significa que los educandos deben aprender a; clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar y pensar de manera diferente para que el ser humano actúe como un actor importante de la sociedad. **Fundamentación pedagógica**, puesto que es la apertura de la construcción de los aprendizajes, basado en la perspectiva del desarrollo de destrezas organización e integridad de los aprendizajes mediante la evolución de las ciencias humanas. Dado que, el constructivismo es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista, esta demanda la necesidad de entregar al estudiante herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Ante ello, la pedagogía como pilar fundamental de la educación debe poner énfasis en la evolución de los conocimientos de manera estratégica en el contexto del estudiante para la orientación respectiva de los estudiantes, pues se debe asumir el reto de formar estudiantes bajo la perspectiva paradigmática de la pedagogía constructivista con el firme propósito de lograr individuos con capacidad de un pensamiento crítico, creativo, analítico, y socio cognitivo.

Fundamentación Psicológica, partiendo de esta tendencia resulta fundamental que la enseñanza este de acuerdo con la evolución del estudiante tomando en cuenta su desarrollo para que aprenda mejor. Por lo que, los docentes deben conocer el grado de desarrollo del estudiante para poder aplicar procesos educativos y conocer el grado de dificultad, tomando en cuenta que él no construye sino reconstruye los conocimientos ya elaborados por la ciencia y la cultura.

De tal manera, los docentes no sólo deben considerar los niveles de desarrollo intelectual, sino tener en cuenta el desarrollo integral del individuo, porque no se puede separar la mente del cuerpo, tiene que incorporar aspectos sobre el desarrollo emocional, la evaluación de la personalidad el historial social de los estudiantes para respetar el legítimo derecho del sujeto que aprende a ser capacitado considerando sus necesidades e intereses como persona que interactúa, que piensa y que tiene potencial de producir pensamiento útil con posibilidades de adentrar en el entorno para mejorarlo. Por lo que se acepta los aportes de la psicología, socio cognitiva y sociocultural del aprendizaje para transitar hacia una enseñanza crítica capaz de transformar el entorno y sentar bases para el cambio y la transformación social.

El método lúdico construye una tendencia de manera innata hacia el estudiante, haciendo que el aprender se convierte en una experiencia distinta donde él se recrea, disfruta y lo más importante aprende, esto indica que existe aprendizaje mediante el juego, donde el maestro cumple el rol más importante, pero mediante sus capacidades y habilidades deberá seleccionar los tipos de juegos, actividades y estrategias para aplicarlas en el currículo mismas que deben ser formativas y compatibles enfocadas a la educación.

VIII. PRINCIPIOS

La lúdica como manifestación humana, en sus interrelaciones en contextos sociales, produce legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos, por lo que, resulta fundamental repensar el trabajo pedagógico para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para estar al ritmo actual del mundo moderno. Dado que, la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de

la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

En relación a los principios y propósitos de la educación que se encuentran establecidos en el Diseño Curricular Nacional, tenemos los siguientes en relación con los estudiantes peruanos: **Principio de construcción de los propios aprendizajes**, dado que el aprendizaje es un proceso de construcción interno, activo, individual e interactivo con el medio social y natural. **Principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes**, por lo que, se debe favorecer el desarrollo de su pensamiento y de sus competencias para la comunicación, favorecer el desarrollo de actitudes y aptitudes para el trabajo y fortalecer su capacidad de autonomía y contribuir a la formación de aptitudes y estrategias. **Principio de significatividad de los aprendizajes**, en este principio el docente debe lograr que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes, desarrolle su motivación para aprender y la capacidad para desarrollar nuevos aprendizajes y promover la reflexión sobre la construcción de los mismos. **Principio de integralidad de los aprendizajes**, en este contexto, es imprescindible también el respeto de los ritmos individuales, estilos de aprendizaje y necesidades educativas especiales de los estudiantes, según sea el caso. **Principio de la evaluación de los aprendizajes**, los estudiantes requieren actividades pedagógicas que les permitan reconocer sus avances y dificultades; acercarse al conocimiento de sí mismos; autoevaluarse analizando sus ritmos, características personales, estilos; aceptarse y superarse permanentemente, para seguir aprendiendo de sus aciertos y errores. Aprenden a ser y aprenden a hacer.

A la misma vez se destaca que la pedagógica lúdica es mucho más que jugar lo cual se tiene que visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, como una forma individual y colectiva, de modo que, se debe establecer de forma sistemática e intencional, pero más que nada hacerlo de una manera creativa y así ser mutuo con los estudiantes y los objetos o contenidos de aprendizaje. Para poder lograr esto se requiere un cambio en la forma como piensan los docentes, que permita restaurar el valor pedagógico del juego. Estos propósitos, sin embargo; no rigen solamente para las escuelas de educación inicial y educación primaria, pues difícilmente podrán alcanzarlos si actúan solas,

por lo que, es preciso que sean asumidos también por la familia, comunidad inmediata y la sociedad peruana en general. Toda la institución relacionada a la educación debe colaborar en este propósito, desde sus respectivos ámbitos y funciones.

IX. CARACTERÍSTICAS

La propuesta del modelo lúdico pedagógico presenta una serie de estrategias para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, dado que propone diversas actividades activas como juegos motores, juegos simbólicos, de reglas, de construcción, de desinhibición, juego libre, etc., y de acuerdo a sus necesidades e intereses de los estudiantes, brindándoles de esta manera la oportunidad de construir y descubrir sus aprendizajes, de proponer, de expresar su creatividad, de tomar decisiones, de solucionar problemas frente a los obstáculos y dificultades encontradas en el juego, trabajar en equipo, etc., lo que los llevará a alcanzar múltiples aprendizajes, entre ellos su desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

X. ESTRUCTURA

La propuesta Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá, se encuentra organizada en 13 sesiones participativas; las cuales favorecen en los estudiantes la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales; por tal motivo, estas se encuentran programadas en un tiempo aproximado de tres horas semanales.

XI. CONTENIDO

Con el propósito de darle continuidad a la propuesta del Modelo lúdico pedagógico, los temas se han organizado en torno a (5) aspectos claves para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las instituciones en estudio, los aspectos a desplegar son el roleplay, los juegos de dados, el debate, la lectura lúdica y la resolución de problemas.

En las actividades propuestas, se considera que tenga la siguiente estructura: Título, materiales, procedimiento, evaluación. Respecto a los **Títulos seleccionados** en la propuesta para el desarrollo del sistema de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en la resolución de

problemas fueron elegidos entorno a los mismos estudiantes y se desarrollan con los temas a desarrollar en la programación curricular. Mientras que, los **materiales considerados** como los recursos y medios a utilizarse permitirán dinamizar del proceso enseñanza aprendizaje encaminado, a lograr el objetivo planteado. **El procedimiento**, referido a las acciones generales realizadas por el docente, se precisan los pasos a dar por el estudiante para desarrollar la actividad; como es la problematización, propósito y organización, motivación, saberes previos, gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias, evaluación.

Al presentar las actividades a los estudiantes, es recomendable comunicar también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van hacer y por qué hacen esto, qué se espera, de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros etc.

Contenido temático				
Dimensiones	Administración del Pre- test			Sesiones
	I	Roleplay	Subiendo y bajando me divierto	01
			Adivinanzas	02
			Dramatización (Ponte en mi lugar)	03
	II	Juegos de dados	El dado loco	04
			Creando historias	05
			Los dados mágicos	06
	III	Debate	Exposición grupal	07
			Discusión	08
	IV	Lectura lúdica	Inventa una historia	09
Periódicos y revistas			10	

			Crucigrama	11
	V	Resolución de problemas	Sopa de letras	12
			En búsqueda del tesoro	13
Administración del Post Test				

XII. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

- Se evaluará la participación de los niños en cada una de las actividades planteada a través de los instrumentos correspondientes.
- Se evaluará el programa, a través de los objetivos propuestos en el mencionado programa y haciendo uso de una ficha de observación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Subiendo y bajando me divierto”

Grado/sección

Fecha:

Docente:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Arte y Cultura	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	<ul style="list-style-type: none">• Planifica maneras de presentar sus trabajos para comunicar sus ideas efectivamente, donde asume un rol específico y evalúa con criterios dados si logró su propósito.• Desarrolla sus ideas a partir de observaciones, experiencias y el trabajo artístico de otros, y selecciona elementos y materiales de acuerdo a sus intenciones.• Combina y busca alternativas para usar elementos del arte, medios, materiales, herramientas, técnicas a su alcance, así como prácticas tradicionales de su comunidad, para expresar de diferentes maneras sus ideas.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Se inicia la sesión compartiendo una canción infantil “CABEZA CARA HOMBROS PIES”. Para identificación de las partes del cuerpo e imite movimientos.</p>  <p>Nos sentamos en círculo, la maestra indica que tienen que prestar atención porque ella indicara que parte de su cuerpo van a tocarse con las manos. Al inicio la maestra se apoya con las manos tocando la parte mencionada del cuerpo, posteriormente solo dará la orden, mas no tocará la parte nombrada del cuerpo.</p>	<p>Pandereta. Imágenes o láminas. Hojas bond. Crayolas y/o plumones.</p>	<p>60 minutos</p>
ACTIVIDADES DE PROCESO		TIEMPO

Luego presentarle al niño una lámina con situaciones de la vida diaria: un policía asiendo parar los carros para cruzar, una mama limpiando la casa, una familia preparando alimentos, un niño jugando. Permitimos a los niños observar la lámina para conversar lo q observa. Podemos ayudarles con preguntas: ¿Qué están haciendo las personas en la lámina? ¿Cómo crees que se sienten? ¿Me puedes contar lo que observas en la lámina? ¿Cuál es la escena que más te agrada?

¿Cuál es tu momento favorito y por qué?

Todos salimos al patio y realizamos la siguiente actividad: CAMINANDO COMO... Se les pregunta a los niños si han observado con atención como camina un bebe, un papa y un abuelo. La maestra pedirá que algún niño demuestre la manera de caminar.

La maestra dibuja una línea en el suelo y explica a los niños que vamos a imitar el caminar de un bebe (pasos cortos), de un papa (pasos largos) y de un abuelo (pasos medianos) siguiendo el camino dibujado, cada uno imitara a la persona que indique la profesora. Deben apoyar el pie talón-punta y coordinar el movimiento de brazos y piernas. La maestra acompañara el desplazamiento tocando la pandereta.

ACTIVIDADES FINALES

Canción dramatizada “Un Gusanito”: La maestra manifestara a los niños que van a escuchar una canción que cuenta una historia muy linda, la cual ella representara y ellos deberán de imitar con la mayor libertad posible. Se les dirá que pueden desplazarse por todo el espacio que deseen, sin chocar con otros compañeros ni realizar desorden.

Se les entrega una hoja impresa con 5 dibujos (situaciones de la vida diaria). Crayolas o plumones para que pinten el personaje que más les gusto imitar en su caminar.

En el aula se conversará acerca de cómo se han sentido en el taller y que actividad les gusto más realizar. Se colocará en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.

80 minutos

TIEMPO

40 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

IV. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Creamos nuestras adivinanzas”

Grado/sección

Fecha:

Docente:

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Comunicación	<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none">• Adecúa el texto a la situación comunicativa.• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	<ul style="list-style-type: none">• Adecua el texto a la situación comunicativa.• Escribe textos de forma coherente y cohesionada.• Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.• Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuyen a dar sentido a su texto.

VI. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Se inicia con un saludo de bienvenida y motivación introductoria para incentivar a los niños, ¿se les pregunta cómo se sienten? ¿si se encuentran listos para la nueva actividad?</p> <p>Seguidamente, se les proporcionará las instrucciones de la actividad.</p> <p>la maestra muestra a los niños una caja de sorpresa ¿Qué encontraremos hoy en nuestra caja de sorpresa? Motiva a los niños a realizar predicciones sobre el contenido, dándoles indicios algunas características: es redonda y de color naranja, es acida y más grande que una mandarina y adivina ¿Qué es? Y muestra la naranja que estaba dentro de la caja.</p>	Carteles, sectores, caja de sorpresa.	60 minutos



ACTIVIDADES DE PROCESO

Pregunta a los niños: ¿Qué han encontrado dentro de la caja? ¿la naranja es un alimento? ¿Cómo adivinaron que era una naranja lo que estaba dentro de la caja? ¿les gusta las adivinanzas? ¿Serán felices de crearlas? ¿conocen algunas adivinanzas? ¿Les gustaría adivinar sobre varias cosas?

La docente motiva mostrando algunas figuras de los alimentos, una vez que el niño voluntario ha elegido el alimento, la docente lo acompaña en el proceso de describir sus características e indicar a sus compañeros para que adivinen de que trata sin decir el nombre del objeto y ocultando el objeto o figura. El resto de niños intenta adivinar de que se trata y luego la maestra

TIEMPO

80 minutos

los motiva salga alguien más a elegir y así sucesivamente.

Se les entrega una hoja troquelada que muestra la desprendida y arman cada uno su lado" dados de frutas" luego pegan los autoadhesivos con imágenes de los alimentos en los lados del dado.

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

Cuando tú cansado estás, búscame y descansarás, en mí te podrás sentar y a gente verás pasar. R: El banco



El maestro o maestra puede utilizar objetos como la regadera y las macetas para dramatizar la acción: En el jardín hago de todo, riego con la regadera pensando en la primavera y los árboles también podo con mis hermosas tijeras R: El jardinero



ACTIVIDADES FINALES

Finalmente, en el aula se conversará acerca de cómo se han sentido en el taller y que actividad les gusto más realizar.

¿Les gusto la clase? ¿Cómo se sintieron? ¿Todos trabajaron? ¿Tuvieron dificultad?

TIEMPO

40 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

VII. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Dramatizamos situaciones diarias” (Ponte en mi lugar)

Grado/sección

Fecha:

Docente:

VIII. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Arte y Cultura	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	<ul style="list-style-type: none">• Planifica maneras de presentar sus trabajos, donde asume un rol específico.• Describe sus ideas a partir de experiencias y el trabajo artístico de otros, de acuerdo a sus intenciones.• Combina alternativas para usar elementos del arte, combinando diversos medios para expresar de diferentes maneras sus ideas.

IX. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Saludo a la docente y compañeros. Controlamos el tiempo. Controlamos el calendario. Control de asistencia.</p> <p>Socorro amigo</p> <p>Los jugadores están con las manos cogidas, formando pares. Se escoge un corredor y un pegador. El pegador sale en persecución del corredor, y éste, para salvarse, deberá dar la mano a uno de los pares. Inmediatamente el compañero del lado, opuesto saldrá corriendo, transformado en corredor. Los pares pueden quedarse quietos o ir en socorro del perseguido, o negarse a ayudar al perseguido cuando el perseguidor ya esté cansado.</p> <p>En el momento en que el perseguido sea agarrado, se invierten inmediatamente los papeles. Este juego depende mucho de la decisión de cada jugador en cooperar con el perseguido o con el perseguidor.</p>	Lana Guiones	60 minutos
ACTIVIDADES DE PROCESO		TIEMPO

<p>A continuación, el curso se dividirá en dos grupos donde cada grupo hará una dramatización, un grupo actuara de buena manera y otro de mala, al final, todos los grupos dirán que aprendieron de la actividad y porque creen que los personajes actuaron bien o actuaron mal.</p>		<p>80 minutos</p>
<p>ACTIVIDADES FINALES</p>		<p>TIEMPO</p>
<p>Por último, cada niño dirá porque cree que a veces sus compañeros lo ofenden con palabras y si creen que quizás la causa sea por algo que ellos provocan, debe prometer intentar hacer que no vuelva a ocurrir.</p> <p>¿Les gusto la clase? ¿Cómo se sintieron? ¿Todos trabajaron? ¿Tuvieron dificultad?</p>		<p>40 minutos</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

X. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “El dado loco”

Grado/sección

Fecha:

Docente:

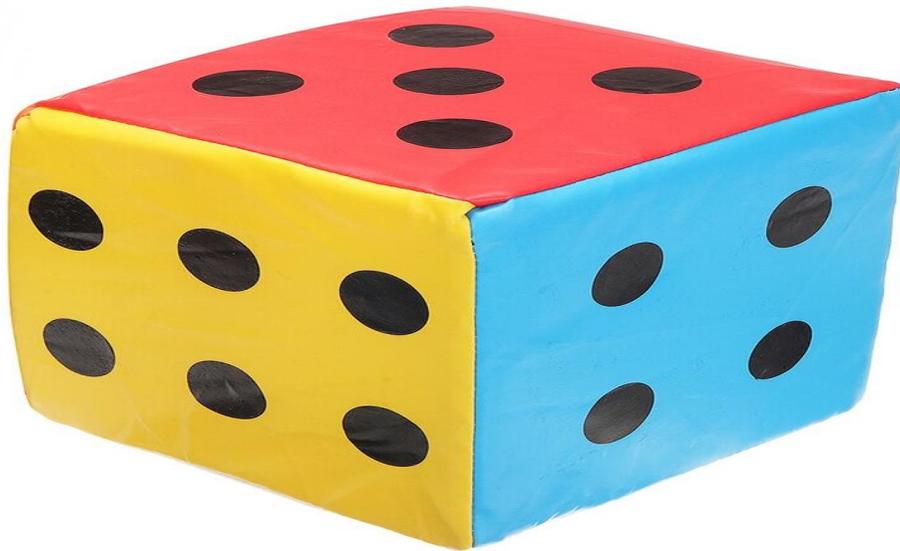
XI. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Arte y Cultura	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	<ul style="list-style-type: none">• Planifica maneras de presentar sus trabajos para comunicar sus ideas efectivamente, donde asume un rol específico y evalúa con criterios dados si logró su propósito.• Desarrolla sus ideas a partir de observaciones, experiencias y el trabajo artístico de otros, y selecciona elementos y materiales de acuerdo a sus intenciones.• Combina y busca alternativas para usar elementos del arte, medios, materiales, herramientas, técnicas a su alcance, así como prácticas tradicionales de su comunidad, para expresar de diferentes maneras sus ideas.

XII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Se inicia con un saludo de bienvenida y motivación introductoria para incentivar a los niños, ¿se les pregunta cómo se sienten? ¿si se encuentran listos para la nueva actividad?</p> <p>Seguidamente, se les proporcionará las instrucciones de la actividad por lo que en primer lugar se procederá a marca en el espacio físico cuatro cuadrados en los extremos de éste y un cuadrado central.</p> 	<p>Patio libre de obstáculos, Tizas de colores, cajas grandes forradas de colores (cada una con un color distinto).</p>	<p>60 minutos</p>
ACTIVIDADES DE PROCESO		TIEMPO

La docente forma cinco grupos de igual cantidad de estudiantes, los cuales tienen un color y un refugio al que deben correr.



Todos los estudiantes deben estar en el cuadrado central atentos a la caída del dado.

La docente arroja el dado y según el color que quede el dado, los estudiantes corren a su refugio; quedando en el centro los del color del dado, quienes serán los encargados de arrojar el dado la siguiente vez.

80 minutos

ACTIVIDADES FINALES		TIEMPO
Se suman puntos al equipo que llega primero. Finalmente, en el aula se conversará acerca de cómo se han sentido en el taller y que actividad les gusta más realizar.		40 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

XIII. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Resolvemos problemas con los dados mágicos”

Grado/sección

Fecha:

Docente:

XIV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Matemática	<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none">• Traduce cantidades a expresiones numéricas.• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	<p>Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, comparar, igualar para transformarlas en expresiones numérica de adición o sustracción.</p> <p>Establece relaciones entre datos y acciones.</p> <p>Emplea estrategias de cálculo mental o escrito, como las descomposiciones aditivas</p> <p>Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico su comprensión sobre el valor posicional de una cifra en números de tres cifras.</p>

XV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Saluda amablemente a los estudiantes.</p> <p>Luego dialogo sobre el juego de los dados mágicos.</p> <p>Recoge saberes previos Para ello, les pregunto: ¿les gustó el juego que realizamos la clase anterior?, ¿qué fue lo que más les gustó?, para ello el día de hoy jugaremos con unos dados mágicos, ¿Han escuchado sobre este juego?, ¿Qué pasa cuando se lanza un dado? Ellos responden diciendo que salen números cualquiera puede ser que salga el uno, el seis, el cuatro etc. ¿Para qué sirve el dado?</p> <p>Comunico el propósito de la sesión: hoy jugaremos a los dados mágicos y aprenderán a resolver problemas de cambio. • Acuerdo con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y aprender mejor.</p> <p>NORMAS DE CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuidar el material• Participar en orden		60 minutos
ACTIVIDADES DE PROCESO		TIEMPO

<p>Luego plantearé una situación de juego “los dados mágicos”, para ello, primero saldrán al ambiente natural de colegio formando dos filas donde se generará una situación problemática con la participación de los dos primeros estudiantes de cada fila para que ellos hagan una ejemplificación con los dados, entonces lanzan los dados y anotarán los números en un cuadro de un papelote y así sucesivamente los demás irán anotando los números que salen. Luego retornarán al salón y se creará problemas con los números que anotaron.</p> <p>Presento a continuación el siguiente problema:</p> <p>Jorge tiene 48 helados luego su amigo Pedro le regala 12 más ¿Cuántos helados en total tendrá Jorge?</p> <p>Aseguro la comprensión del juego iniciaré la familiarización del problema haciendo preguntas: ¿Niños cómo resolvemos este problema?, ¿Cuántos helados tiene al inicio?, ¿Cuántos helados se le aumenta? Solicito que algunos niños expliquen el juego a sus compañeros y compañeras. Promuevo la búsqueda de estrategias La docente entrega una hoja para jugar con dos dados pequeños, después saldrán a la pizarra y resolverán con la orientación respectiva: ¿Qué número se escribe primero? ¿Qué número se escribe debajo? Etc. inmediatamente se entregará una hoja de práctica y teniendo en cuenta que los estudiantes no están acostumbrados se inducirá a que ellos identifiquen los datos traten de formular un plan: niños: ¿Será suma o resta? Y finalmente ejecutan la operación y describirán la respuesta.</p> <p>La profesora permanentemente se desplazará de sitio en sitio para guiar a sus alumnos para que participen activamente en la solución de los problemas Se problematizará con los estudiantes. Pregunta, ¿De qué otra</p>		<p>80 minutos</p>
---	--	-------------------

<p>forma pueden resolver un problema?</p> <p>A partir de la representación que hicieron los niños se explicará que, para resolver problemas escribirán primero un número, debajo el siguiente y realizarán una suma o resta. • Luego, ayudo a organizarse en equipos y reparto los materiales a cada grupo:</p>		
<p>ACTIVIDADES FINALES</p>		<p>TIEMPO</p>
<p>Formalizo lo aprendido con la participación de los estudiantes. Para ello pregunto: ¿De qué formas hemos representado los números?, ¿De cuántas formas hemos lanzado los dados?; a través de los juegos podemos resolver diferentes problemas que se presentan en el área de matemática.</p> <p>Realiza las siguientes preguntas sobre las actividades realizadas durante la sesión, ¿Qué hicieron?, ¿Les fue difícil?, ¿Qué nueva forma de resolver problemas aprendieron?, ¿De cuántas formas diferentes podemos resolver un problema? EVALUACIÓN POR DESEMPEÑO: Se evaluará: La participación de los niños, las hojas de trabajo, etc.</p>		<p>40 minutos</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

XVI. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Creamos historias hermosas”

Grado/sección

Fecha:

Docente:

XVII. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Comunicación	<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none">• Adecúa el texto a la situación comunicativa.• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	<ul style="list-style-type: none">• Adecua el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal del informal.• Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto y consecuencia.• Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.• Utiliza recursos gramaticales y ortográficos que contribuyen a dar sentido a su texto.• Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el punto seguido y las comas enumerativas) que contribuyen a dar sentido a su texto

XVIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Para iniciar la sesión se hará lectura de un cuento:</p> <p>El o la docente al terminar muestra tarjetas de diferentes personajes u objetos del mismo; La actividad se realizará en la biblioteca infantil, allí los estudiantes podrán observar diferentes cuentos y elegir los de su interés.</p> <p>Se tendrá en cuenta la secuencia narrativa y la coherencia de la historia creada por los estudiantes.</p> 	tarjetas	60 minutos
ACTIVIDADES DE PROCESO		TIEMPO

<p>Ubicados en subgrupos de tres estudiantes podrán elegir las tarjetas que ellos deseen y crear o imaginar una nueva historia. Una vez seleccionadas las tarjetas, se aclara que no debe ser igual al cuento narrado inicialmente. Además, deben darle un nombre, un principio y un final.</p>		<p>80 minutos</p>
<p>ACTIVIDADES FINALES</p>		<p>TIEMPO</p>
<p>Realiza las siguientes preguntas sobre las actividades realizadas durante la sesión, ¿Qué hicieron?, ¿Les fue difícil?, ¿Qué nueva forma de resolver problemas aprendieron?, ¿De cuántas formas diferentes podemos resolver un problema? EVALUACIÓN POR DESEMPEÑO: Se evaluará: La participación de los niños, las hojas de trabajo, etc.</p>		<p>40 minutos</p>

Anexo 10

Validación de la propuesta

INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR EXPERTOS

Estimada Doctora:

Solicito su apoyo profesional para que emita juicios sobre la “Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá”, para alcanzar este objetivo, Usted ha sido seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada aspecto a evaluar

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

1. Profesión : Docente
2. Grado académico : Doctora en Educación
3. Institución Educativa donde labora Actualmente :
4. Años de experiencia en la Educación:
5. Cargo que ha ocupado : directora

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una X en la columna correspondiente. Las categorías son: Muy adecuado (MA) Bastante adecuado (BA) Adecuado (A) Poco adecuado (PA) Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

II. ASPECTOS GENERALES

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Título de la propuesta	x				
2	Presentación la estructura general de la propuesta		x			
3	Coherencia entre los componentes de la propuesta	x				
4	Relación jerárquica entre los componentes					
5	Interrelación entre los componentes	x				

III. CONTENIDO

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	La presentación es contextualizada y considera datos de los resultados del diagnóstico	x				
2	Actualidad de la conceptualización de la propuesta	x				
3	Considera objetivos: General y específicos		x			
4	Relación de los objetivos con las estrategias	x				

5	La justificación considera la relevancia teórica, práctica, metodológica y social.		x			
6	La fundamentación considera los aportes epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos.	x				
7	Los principios psicopedagógicos tienen relación con las estrategias de la propuesta	x				
8	En el modelo gráfico se evidencia el origen y solución del problema a investigar	x				
9	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos		x			
10	Las estrategias propuestas ayudaran a solucionar el problema investigado	x				
11	Coherencia de la temática propuesta con los resultados del diagnóstico	x				
12	Relación entre objetivos y evaluación de la propuesta	x				
13	Viabilidad de la estructura de la propuesta	x				
14	La propuesta tendrá sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	x				
15	La propuesta tiene coherencia con la Investigación.	x				

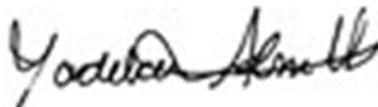
IV. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia de la metodología de la propuesta	x				
2	Actualidad del conocimiento científico en la propuesta		x			
3	Congruencia entre los componentes de la propuesta y demás elementos de la Investigación	x				
4	El aporte de la validación de la propuesta contribuirá al objetivo de la investigación	x				

Observaciones:

.....

Chiclayo, 03 noviembre de 2021



Firma del experto

Nombre: Madelaine Elizabeth Alva Vigo

DNI: 19210287

INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR EXPERTOS

Estimada Doctora:

Solicito su apoyo profesional para que emita juicios sobre la “Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá”, para alcanzar este objetivo, Usted ha sido seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada aspecto a evaluar

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

1. Profesión : Docente
2. Grado académico : Doctora en Educación
3. Institución Educativa donde labora actualmente: directora de la IE N° 086
4. Años de experiencia en la Educación:
5. Cargo que ha ocupado : directora

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una X en la columna correspondiente. Las categorías son: Muy adecuado (MA) Bastante adecuado (BA) Adecuado (A) Poco adecuado (PA) Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

II. ASPECTOS GENERALES

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Título de la propuesta	x				
2	Presentación la estructura general de la propuesta		x			
3	Coherencia entre los componentes de la propuesta	x				
4	Relación jerárquica entre los componentes					
5	Interrelación entre los componentes	x				

III. CONTENIDO

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	La presentación es contextualizada y considera datos de los resultados del diagnóstico	x				
2	Actualidad de la conceptualización de la propuesta		x			
3	Considera objetivos: General y específicos		x			
4	Relación de los objetivos con las estrategias	x				
5	La justificación considera la relevancia teórica, práctica, metodológica y social.	x				
6	La fundamentación considera los aportes epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos.		x			

7	Los principios psicopedagógicos tiene relación con las estrategias de la propuesta	x				
8	En el modelo gráfico se evidencia el origen y solución del problema a investigar	x				
9	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	x				
10	Las estrategias propuestas ayudaran a solucionar el problema investigado		x			
11	Coherencia de la temática propuesta con los resultados del diagnóstico	x				
12	Relación entre objetivos y evaluación de la propuesta	x				
13	Viabilidad de la estructura de la propuesta	x				
14	La propuesta tendrá sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	x				
15	La propuesta tiene coherencia con la Investigación.	x				

IV. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia de la metodología de la propuesta	x				
2	Actualidad del conocimiento científico en la propuesta	x				
3	Congruencia entre los componentes de la propuesta y demás elementos de la Investigación		x			
4	El aporte de la validación de la propuesta contribuirá al objetivo de la investigación	x				

Observaciones:

.....

Chiclayo, 03 noviembre de 2021

Firma del experto

Nombre: Liria Esther Medina Hoyos

DNI: 27142193

INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR EXPERTOS

Estimado Doctor:

Solicito su apoyo profesional para que emita juicios sobre la “Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá”, para alcanzar este objetivo, Usted ha sido seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada aspecto a evaluar

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

1. Profesión : Docente
2. Grado académico : Doctor en Educación
3. Institución Educativa donde labora actualmente: director de la IE N° 80391 “My. Alfredo Novoa Cava”.
4. Años de experiencia en la Educación:
5. Cargo que ha ocupado : directora

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una X en la columna correspondiente. Las categorías son: Muy adecuado (MA) Bastante adecuado (BA) Adecuado (A) Poco adecuado (PA) Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

II. ASPECTOS GENERALES

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Título de la propuesta	x				
2	Presentación la estructura general de la propuesta	x				
3	Coherencia entre los componentes de la propuesta	x				
4	Relación jerárquica entre los componentes	x				
5	Interrelación entre los componentes	x				

III. CONTENIDO

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	La presentación es contextualizada y considera datos de los resultados del diagnóstico	x				
2	Actualidad de la conceptualización de la propuesta		x			
3	Considera objetivos: General y específicos	x				
4	Relación de los objetivos con las estrategias	x				
5	La justificación considera la relevancia teórica, práctica, metodológica y social.	x				
6	La fundamentación considera los aportes epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos.	x				

7	Los principios psicopedagógicos tiene relación con las estrategias de la propuesta	x				
8	En el modelo gráfico se evidencia el origen y solución del problema a investigar		x			
9	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	x				
10	Las estrategias propuestas ayudaran a solucionar el problema investigado	x				
11	Coherencia de la temática propuesta con los resultados del diagnóstico	x				
12	Relación entre objetivos y evaluación de la propuesta	x				
13	Viabilidad de la estructura de la propuesta		x			
14	La propuesta tendrá sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	x				
15	La propuesta tienen coherencia con la Investigación.	x				

IV. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia de la metodología de la propuesta	x				
2	Actualidad del conocimiento científico en la propuesta	x				
3	Congruencia entre los componentes de la propuesta y demás elementos de la Investigación		x			
4	El aporte de la validación de la propuesta contribuirá al objetivo de la investigación	x				

Observaciones:

.....

Chiclayo, 03 noviembre de 2021



Firma del experto

Nombre: Alberto Euclides Rodríguez Rosas

DNI: 19028376

INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR EXPERTOS

Estimada Doctora:

Solicito su apoyo profesional para que emita juicios sobre la “Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá”, para alcanzar este objetivo, Usted ha sido seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada aspecto a evaluar

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

1. Profesión : Docente
2. Grado académico : Doctora en Educación
3. Institución Educativa donde labora actualmente:
4. Años de experiencia en la Educación:
5. Cargo que ha ocupado : directora.

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una X en la columna correspondiente. Las categorías son: Muy adecuado (MA) Bastante adecuado (BA) Adecuado (A) Poco adecuado (PA) Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

II. ASPECTOS GENERALES

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Título de la propuesta	x				
2	Presentación la estructura general de la propuesta	x				
3	Coherencia entre los componentes de la propuesta		x			
4	Relación jerárquica entre los componentes	x				
5	Interrelación entre los componentes	x				

III. CONTENIDO

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	La presentación es contextualizada y considera datos de los resultados del diagnóstico	x				
2	Actualidad de la conceptualización de la propuesta	x				
3	Considera objetivos: General y específicos					
4	Relación de los objetivos con las estrategias	x				
5	La justificación considera la relevancia teórica, práctica, metodológica y social.	x				
6	La fundamentación considera los aportes epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos.	x				
7	Los principios psicopedagógicos tienen relación con las estrategias de la propuesta	x				

8	En el modelo gráfico se evidencia el origen y solución del problema a investigar		x			
9	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos	x				
10	Las estrategias propuestas ayudaran a solucionar el problema investigado		x			
11	Coherencia de la temática propuesta con los resultados del diagnóstico	x				
12	Relación entre objetivos y evaluación de la propuesta	x				
13	Viabilidad de la estructura de la propuesta	x				
14	La propuesta tendrá sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	x				
15	La propuesta tiene coherencia con la Investigación.	x				

IV. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia de la metodología de la propuesta	x				
2	Actualidad del conocimiento científico en la propuesta	x				
3	Congruencia entre los componentes de la propuesta y demás elementos de la Investigación		x			
4	El aporte de la validación de la propuesta contribuirá al objetivo de la investigación	x				

Observaciones:

.....

Chiclayo, 03 noviembre de 2021



Firma del experto

Nombre: María Rosa Reaño Tirado

DNI: 29221354

INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR EXPERTOS

Estimada Doctora:

Solicito su apoyo profesional para que emita juicios sobre la “Modelo lúdico pedagógico para el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de las Instituciones Educativas de Tembladera-Contumazá”, para alcanzar este objetivo, Usted ha sido seleccionado como experto en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada aspecto a evaluar

I. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

1. Profesión : Docente
2. Grado académico : Doctora en Educación
3. Institución Educativa donde labora actualmente: IE 019
4. Años de experiencia en la Educación:
5. Cargo que ha ocupado : directora

Mucho le agradeceré se sirva otorgar según su opinión, una categoría a cada ítem que aparece a continuación, marcando con una X en la columna correspondiente. Las categorías son: Muy adecuado (MA) Bastante adecuado (BA) Adecuado (A) Poco adecuado (PA) Inadecuado (I)

Si Ud. considera necesario hacer algunas recomendaciones o incluir otros aspectos a evaluar, le agradezco sobremanera.

II. ASPECTOS GENERALES

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Título de la propuesta	x				
2	Presentación la estructura general de la propuesta		x			
3	Coherencia entre los componentes de la propuesta	x				
4	Relación jerárquica entre los componentes	x				
5	Interrelación entre los componentes	x				

III. CONTENIDO

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	La presentación es contextualizada y considera datos de los resultados del diagnóstico	x				
2	Actualidad de la conceptualización de la propuesta		x			
3	Considera objetivos: General y específicos	x				
4	Relación de los objetivos con las estrategias	x				
5	La justificación considera la relevancia teórica, práctica, metodológica y social.	x				
6	La fundamentación considera los aportes epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y psicológicos.	x				
7	Los principios psicopedagógicos tienen relación con las estrategias de la propuesta	x				

8	En el modelo gráfico se evidencia el origen y solución del problema a investigar	x				
9	La propuesta del modelo contiene fundamentos teóricos		x			
10	Las estrategias propuestas ayudaran a solucionar el problema investigado	x				
11	Coherencia de la temática propuesta con los resultados del diagnóstico	x				
12	Relación entre objetivos y evaluación de la propuesta		x			
13	Viabilidad de la estructura de la propuesta	x				
14	La propuesta tendrá sostenibilidad en el tiempo y en el espacio	x				
15	La propuesta tiene coherencia con la Investigación.	x				

IV. VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA

Nº	Criterio a evaluar	MA	BA	A	PA	I
1	Pertinencia de la metodología de la propuesta	x				
2	Actualidad del conocimiento científico en la propuesta	x				
3	Congruencia entre los componentes de la propuesta y demás elementos de la Investigación	x				
4	El aporte de la validación de la propuesta contribuirá al objetivo de la investigación		x			

Observaciones:

.....

Chiclayo, 03 noviembre de 2021



Firma del experto

Nombre: Liliana Elizabeth Rázuri Uriol

DNI: 27169099

Anexo 11

Base de datos

PENSAMIENTO CRITICO																										TOT AL	NIVE L															
LÓGICA						SUSTANTIVA						DIALÓGICA						CONTEXTUAL						PRAGMÁTICA																		
1	2	3	4	5	6	S T	NIVE L	7	8	9	1 0	1 1	1 2	S T	NIVE L	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	S T	NIVE L	1 9	2 0			2 1	2 2	2 3	2 4	S T	NIVE L	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	S T	NIVE L	
2	2	2	2	3	3	1 4	BAJO	3	2	1	3	1	2	1 2	BAJO	2	1	3	3	3	1	1 3	BAJO	2	3	1	3	1	2	1 2	BAJO	2	2	2	2	3	1	1	1 1	BAJO	62	BAJO
1	2	1	1	1	2	8	BAJO	3	1	2	1	2	1	1 0	BAJO	3	2	3	1	2	3	1 4	BAJO	3	2	3	1	2	1	1 2	BAJO	1	1	2	1	1	2	8	BAJO	52	BAJO	
3	3	2	2	2	3	1 5	MEDI O	1	3	3	1	3	1	1 2	BAJO	2	1	3	1	1	2	1 0	BAJO	3	2	2	1	1	3	1 2	BAJO	3	2	1	2	3	3	1 4	BAJO	63	BAJO	
3	3	2	2	3	3	1 6	MEDI O	2	1	3	2	2	1	1 1	BAJO	1	3	2	2	3	3	1 4	BAJO	2	3	2	1	2	1	1 1	BAJO	2	3	3	2	1	3	1 4	BAJO	66	BAJO	
2	1	1	3	1	1	9	BAJO	3	1	3	1	1	2	1 1	BAJO	2	3	3	2	1	1	1 2	BAJO	3	2	1	1	2	1	1 0	BAJO	3	3	2	2	3	2	1 5	MEDI O	57	BAJO	
3	1	2	1	1	1	9	BAJO	1	2	2	2	1	2	1 0	BAJO	3	3	2	1	1	3	1 3	BAJO	3	2	2	3	3	2	1 5	MEDI O	2	1	3	1	1	2	1 0	BAJO	57	BAJO	
1	2	2	3	2	1	1 1	BAJO	2	1	3	3	2	2	1 3	BAJO	2	3	3	2	1	1	1 2	BAJO	2	1	2	1	2	2	1 0	BAJO	2	3	3	2	2	1	1 3	BAJO	59	BAJO	
2	1	1	3	2	3	1 2	BAJO	2	2	1	3	2	2	1 2	BAJO	3	3	1	1	3	2	1 3	BAJO	1	1	1	2	2	2	9	BAJO	3	2	2	1	2	1	1 1	BAJO	57	BAJO	
1	1	1	1	3	3	1 0	BAJO	2	2	1	2	2	3	1 2	BAJO	1	3	3	2	2	2	1 3	BAJO	1	3	1	1	1	2	9	BAJO	2	2	2	2	1	1	1 0	BAJO	54	BAJO	
2	3	3	1	3	3	1 5	MEDI O	1	3	1	3	1	1	1 0	BAJO	1	3	2	3	2	2	1 3	BAJO	3	1	3	3	2	1	1 3	BAJO	1	3	1	1	2	1	9	BAJO	60	BAJO	
1	3	1	2	3	3	1 3	BAJO	1	1	3	3	1	3	1 2	BAJO	3	1	3	2	2	1	1 2	BAJO	2	3	1	1	3	2	1 2	BAJO	3	3	2	1	1	2	1 2	BAJO	61	BAJO	
2	3	3	1	1	1	1 1	BAJO	3	3	1	3	1	2	1 3	BAJO	1	3	1	3	1	2	1 1	BAJO	1	3	3	1	2	1	1 1	BAJO	1	3	1	1	2	2	1 0	BAJO	56	BAJO	
3	1	1	2	3	1	1 1	BAJO	1	1	3	3	2	1	1 1	BAJO	3	3	2	1	2	2	1 3	BAJO	2	1	2	3	2	1	1 1	BAJO	1	3	1	3	2	3	1 3	BAJO	59	BAJO	
1	3	3	2	2	2	1 3	BAJO	2	3	2	3	1	2	1 3	BAJO	2	1	3	1	1	2	1 0	BAJO	3	1	1	3	1	1	1 0	BAJO	2	1	1	3	1	2	1 0	BAJO	56	BAJO	
3	2	2	2	2	1	1 2	BAJO	1	2	3	2	3	1	1 2	BAJO	2	1	3	1	1	2	1 0	BAJO	1	2	2	1	3	1	1 0	BAJO	3	2	3	2	3	2	1 5	MEDI O	59	BAJO	
3	1	3	3	2	2	1 4	BAJO	3	2	2	2	1	2	1 2	BAJO	1	3	1	3	3	1	1 2	BAJO	3	2	2	3	2	3	1 5	MEDI O	3	2	3	3	3	2	1 6	MEDI O	69	BAJO	
2	3	3	1	1	2	1 2	BAJO	2	2	1	3	2	2	1 2	BAJO	1	3	1	2	1	3	1 1	BAJO	1	2	2	3	3	1	1 2	BAJO	1	2	1	1	3	3	1 1	BAJO	58	BAJO	
3	2	3	3	2	2	1 5	MEDI O	2	1	2	1	1	3	1 0	BAJO	1	3	3	3	1	2	1 3	BAJO	3	2	2	3	1	1	1 2	BAJO	3	1	2	2	1	2	1 1	BAJO	61	BAJO	
2	2	2	2	3	3	1 4	BAJO	1	1	3	1	1	2	9	BAJO	2	3	2	2	1	1	1 1	BAJO	2	3	3	3	3	2	1 6	MEDI O	1	3	1	1	3	3	1 2	BAJO	62	BAJO	
1	3	2	3	1	2	1 2	BAJO	3	3	3	1	3	2	1 5	MEDI O	2	1	3	1	3	1	1 1	BAJO	2	1	1	2	1	3	1 0	BAJO	1	2	1	2	3	2	1 1	BAJO	59	BAJO	
3	3	2	1	1	3	1 3	BAJO	3	3	2	2	3	2	1 5	MEDI O	2	3	3	1	2	2	1 3	BAJO	3	3	1	1	1	1	1 0	BAJO	2	1	2	3	2	1	1 1	BAJO	62	BAJO	
3	1	3	1	3	1	1 2	BAJO	2	1	3	2	2	2	1 2	BAJO	3	1	1	3	2	2	1 2	BAJO	1	1	1	3	1	2	9	BAJO	1	2	2	2	3	1	1 1	BAJO	56	BAJO	

2	3	2	2	1	3	1 3	BAJO	1	3	1	3	2	1	1 1	BAJO	3	2	1	2	2	2	1 2	BAJO	1	1	3	3	3	3	1 4	BAJO	2	3	2	1	1	3	1 2	BAJO	62	BAJO
3	2	1	2	3	2	1 3	BAJO	3	3	1	2	3	1	1 3	BAJO	1	3	3	3	3	2	1 5	MEDI O	3	3	3	3	3	1 8	MEDI O	1	1	2	1	1	1	7	BAJO	66	BAJO	
2	2	3	2	2	2	1 3	BAJO	3	1	2	2	3	2	1 3	BAJO	2	1	3	3	3	1	1 3	BAJO	1	1	1	2	2	2	9	BAJO	1	1	3	2	2	2	1 1	BAJO	59	BAJO
3	3	3	2	3	3	1 7	MEDI O	1	2	2	2	3	3	1 3	BAJO	1	1	2	2	2	1	9	BAJO	3	3	3	2	1	2	1 4	BAJO	2	2	1	2	3	2	1 2	BAJO	65	BAJO
3	1	3	3	1	2	1 3	BAJO	3	1	2	2	2	3	1 3	BAJO	2	2	3	2	2	1	1 2	BAJO	1	3	3	1	2	3	1 3	BAJO	3	2	2	3	2	3	1 5	MEDI O	66	BAJO
3	3	2	3	1	3	1 5	MEDI O	3	3	2	2	2	1	1 3	BAJO	2	2	3	2	3	3	1 5	MEDI O	3	1	1	2	2	3	1 2	BAJO	3	2	3	3	3	2	1 6	MEDI O	71	MEDI O
1	2	3	3	3	1	1 3	BAJO	2	2	1	3	2	2	1 2	BAJO	3	2	2	2	3	2	1 4	BAJO	3	3	1	2	2	2	1 3	BAJO	3	3	3	3	3	1	1 6	MEDI O	68	BAJO
1	3	3	3	2	3	1 5	MEDI O	2	2	3	1	1	1	1 0	BAJO	2	1	3	1	1	2	1 0	BAJO	1	2	2	2	2	3	1 2	BAJO	3	1	2	2	3	1	1 2	BAJO	59	BAJO
3	3	2	2	1	3	1 4	BAJO	1	2	1	2	2	2	1 0	BAJO	2	3	2	2	3	3	1 5	MEDI O	3	3	3	3	2	2	1 6	MEDI O	3	2	2	2	1	2	1 2	BAJO	67	BAJO
2	3	3	1	2	1	1 2	BAJO	2	1	2	3	2	1	1 1	BAJO	3	2	1	2	2	2	1 2	BAJO	3	3	2	3	1	3	1 5	MEDI O	1	3	2	2	1	2	1 1	BAJO	61	BAJO
3	1	2	3	2	3	1 4	BAJO	2	3	1	1	2	1	1 0	BAJO	1	1	2	1	2	3	1 0	BAJO	3	1	3	3	1	3	1 4	BAJO	2	2	2	2	3	2	1 3	BAJO	61	BAJO

PENSAMIENTO CREATIVO																				TOTAL	NIVEL				
FLUIDEZ								SENSIBILIDAD								FLEXIBILIDAD									
31	32	33	34	35	36	ST	NIVEL	37	38	39	40	41	42	ST	NIVEL	43	44	45	46			47	48	ST	NIVEL
3	3	2	1	1	1	11	BAJO	1	1	3	1	3	2	11	BAJO	2	2	3	1	2	2	12	BAJO	34	BAJO
1	3	3	3	2	3	15	MEDIO	2	1	3	1	3	3	13	BAJO	1	1	1	2	1	1	7	BAJO	35	BAJO
3	3	3	2	2	2	15	MEDIO	2	3	1	3	3	2	14	BAJO	3	1	1	1	3	2	11	BAJO	40	BAJO
3	3	2	3	3	3	17	MEDIO	3	3	3	1	3	3	16	MEDIO	1	3	2	3	3	2	14	BAJO	47	MEDIO
2	1	1	2	1	2	9	BAJO	1	1	3	2	2	1	10	BAJO	2	1	1	2	2	1	9	BAJO	28	BAJO
2	1	2	2	2	1	10	BAJO	2	1	1	2	3	3	12	BAJO	3	1	2	1	2	1	10	BAJO	32	BAJO
1	3	3	3	3	1	14	BAJO	2	3	2	2	3	2	14	BAJO	2	1	1	2	3	2	11	BAJO	39	BAJO
3	3	2	3	3	3	17	MEDIO	1	2	2	1	1	2	9	BAJO	2	1	3	2	2	2	12	BAJO	38	BAJO
2	2	1	2	3	1	11	BAJO	3	3	2	1	2	1	12	BAJO	2	1	3	3	2	3	14	BAJO	37	BAJO
3	2	3	2	2	3	15	MEDIO	1	3	1	2	2	1	10	BAJO	3	2	2	3	1	2	13	BAJO	38	BAJO
2	1	3	3	3	3	15	MEDIO	2	2	3	2	1	3	13	BAJO	2	1	1	2	3	3	12	BAJO	40	BAJO
1	3	2	3	2	3	14	BAJO	1	3	1	3	2	3	13	BAJO	3	1	1	1	3	2	11	BAJO	38	BAJO
3	2	2	3	3	2	15	MEDIO	1	2	3	3	1	2	12	BAJO	2	1	2	3	1	3	12	BAJO	39	BAJO
1	2	3	3	3	3	15	MEDIO	2	2	1	2	3	3	13	BAJO	3	3	3	2	1	1	13	BAJO	41	BAJO
2	3	2	3	3	3	16	MEDIO	1	2	3	3	3	3	15	MEDIO	3	2	1	1	2	3	12	BAJO	43	MEDIO
2	2	3	2	3	1	13	BAJO	2	2	1	2	3	1	11	BAJO	2	2	2	1	2	2	11	BAJO	35	BAJO
3	2	3	3	1	1	13	BAJO	2	2	1	3	1	1	10	BAJO	1	2	2	1	1	3	10	BAJO	33	BAJO
2	3	3	1	3	3	15	MEDIO	2	2	3	2	3	1	13	BAJO	3	2	3	1	2	1	12	BAJO	40	BAJO
2	3	3	3	2	1	14	BAJO	3	2	1	1	1	1	9	BAJO	3	1	3	3	3	1	14	BAJO	37	BAJO
2	2	2	3	1	3	13	BAJO	3	2	1	2	1	1	10	BAJO	3	3	3	3	2	3	17	MEDIO	40	BAJO
1	3	3	2	2	1	12	BAJO	3	3	2	3	3	2	16	MEDIO	2	2	3	2	2	3	14	BAJO	42	BAJO
1	3	1	2	2	1	10	BAJO	1	3	1	3	3	3	14	BAJO	1	1	2	3	3	3	13	BAJO	37	BAJO
3	1	1	1	1	3	10	BAJO	3	2	3	2	3	2	15	MEDIO	3	2	2	2	1	1	11	BAJO	36	BAJO
3	3	1	2	3	3	15	MEDIO	1	3	2	1	2	3	12	BAJO	3	2	1	2	1	1	10	BAJO	37	BAJO
1	1	1	1	3	2	9	BAJO	3	1	1	3	1	1	10	BAJO	1	1	3	3	1	2	11	BAJO	30	BAJO

GENERAL
96
87
103
113
85
89
98
95
91
98
101
94
98
97
102
104
91
101
99
99
104
93
98
103
89

2	3	1	1	1	2	10	BAJO	2	2	3	1	3	3	14	BAJO	1	1	1	2	2	1	8	BAJO	32	BAJO
3	3	1	2	1	2	12	BAJO	2	2	1	2	3	3	13	BAJO	1	1	3	2	1	3	11	BAJO	36	BAJO
2	2	3	1	1	2	11	BAJO	1	1	3	3	3	1	12	BAJO	3	3	1	1	1	3	12	BAJO	35	BAJO
2	2	1	2	2	2	11	BAJO	3	2	3	2	2	1	13	BAJO	2	1	2	3	1	1	10	BAJO	34	BAJO
3	1	2	3	1	1	11	BAJO	3	1	1	1	2	3	11	BAJO	1	1	1	3	1	3	10	BAJO	32	BAJO
3	3	2	1	1	2	12	BAJO	2	1	1	2	3	3	12	BAJO	2	1	2	3	1	3	12	BAJO	36	BAJO
3	1	3	1	2	1	11	BAJO	3	3	1	3	3	2	15	MEDIO	3	3	1	2	1	1	11	BAJO	37	BAJO
3	1	2	2	3	2	13	BAJO	1	3	1	2	1	3	11	BAJO	1	3	1	3	2	2	12	BAJO	36	BAJO

97
102
106
102
91
103
98
97