



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel  
inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura,  
2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa.**

**AUTORA:**

Saavedra Espinoza, Roxana Francisca (ORCID: 0000-0003-3864-5130)

**ASESORA:**

Dra. Sotomayor Nunura, Gioconda del Socorro (ORCID: 0000-0001-6082-0893)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del niño y del adolescente

**PIURA – PERÚ**

2021

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios primordialmente, por haberme guiado y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional dándome las fuerzas para poder vencer los obstáculos, a mis padres por ser el pilar más importante y por su amor incondicional, ellos son el motivo para seguir superándome día a día. A mis niños mis, alumnos, quienes son el camino y la fuerza que me llevaron a culminar este trabajo.

Roxana

## AGRADECIMIENTO

Expresar el agradecimiento, a todos aquellos profesionales y familiares que me apoyaron en la culminación del presente proyecto de investigación científica a la directora de la I.E 001 por brindarme las facilidades para la ejecución del proyecto. A mis docentes de la universidad cesar vallejo, que con sabiduría y paciencia hicieron posible la culminación de mis estudios.

Roxana

## Índice de contenidos

	Pág.
Caratula.....	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	5
<b>III. MÉTODO</b> .....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Operacionalización de variables .....	14
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .....	16
3.5. Procedimiento.....	16
3.6. Método de análisis de datos .....	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
<b>IV. RESULTADOS</b> .....	18
<b>V. DISCUSIÓN</b> .....	26
<b>VI. CONCLUSIONES</b> .....	30
<b>VII. RECOMENDACIONES</b> .....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS.....	38

## Índice de tablas

Tabla 1 Población de la investigación .....	15
Tabla 2 Muestra de la investigación .....	16
Tabla 3 Relación entre el juego en familia y el pensamiento crítico .....	18
Tabla 4 Relación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico .....	19
Tabla 5 Relación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico.....	20
Tabla 6 Relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico.....	21
Tabla 7 Correlación entre el juego en familia y el pensamiento crítico.....	22
Tabla 8 Correlación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico.....	23
Tabla 9 Correlación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico .....	24
Tabla 10 Correlación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico .....	25

## RESÚMEN

El presente estudio denominado Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020, presentado ante la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo el determinar la relación que existía entre el juego en familia y el pensamiento crítico, de diseño correlacional causal, una muestra compuesta por 28 estudiantes, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumentos dos listas de cotejo, donde se obtuvo como resultados para la relación de las dos variables que 19 estudiantes que representan el 67,9% se ubicaron en nivel logrado, 8 niños que equivalen al 28,6% en el nivel de proceso y 1 estudiante que hace el 3,6% que se encuentra en nivel inicio, para el juego en familia, mientras que para el pensamiento crítico, fueron 20 estudiantes que representan el 71,4% los que obtuvieron el nivel logrado y 8 niños que equivalen al 28,6%, en nivel de proceso, y en cuanto a la correlación de las variables de estudio del juego en familia y el pensamiento crítico, se obtuvo ,839\*\*, valor significativo en el nivel 0,01 (bilateral), del coeficiente de Rho de Spearman, por tanto, se aprobó la hipótesis general.

**Palabras clave: Juego, familia, pensamiento, crítico.**

## **ABSTRACT**

The present study called Family play and critical thinking of students at the initial level of IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020, presented at the César Vallejo University, aimed to determine the relationship that existed between family play and critical thinking, causal correlational design, a sample composed of 28 students, the observation technique was used for data collection and two checklists were used as instruments, where results were obtained for the relationship of the two variables that 19 Students who represent 67.9% were at the achieved level, 8 children who are equivalent to 28.6% at the process level and 1 student who makes 3.6% who is at the beginning level, for family play , while for critical thinking, there were 20 students who represent 71.4% who obtained the achieved level and 8 children who are equivalent to 28.6%, at the process level, and in terms of the correlation From the study variables of family play and critical thinking, 839 \*\* was obtained, a significant value at the 0.01 level (bilateral), of the Spearman's Rho coefficient, therefore, the general hypothesis was approved.

**Keywords: Game, family, thinking, critical.**

## **I. INTRODUCCIÓN.**

El pensamiento crítico entendido como la capacidad que tiene la persona para analizar y evaluación toda información que recibe, lo que implica el tener que escuchar a los demás, apropiarse de lo positivo, considerar el hablar de lo negativo y con ello poder tomar decisiones, es uno de los objetivos de la educación a nivel internacional, y problemática por ejemplo que se evidenciaba en el país de Japón, que durante años luchaba para que la política educativa asumida y la finalidad de la misma respecto a sus estudiantes sea vista por el mundo entero, como un tipo de educación que direccionaba a los docentes a través de la enseñanza a formar estudiantes receptivos, memoristas, repetitivos de lo que diga el maestro, donde no se evidenciaba el pensamiento, la creatividad, el criterio propio como las decisiones, sin embargo, es por los años 90, que la preocupación evidencia algunas reformas que inducían a pensar que se requería de contar con personas críticas e innovadoras, pues se trataba de competir con el mundo y el emprendimiento era fundamental, por tal motivo el sistema educativo se inspiró en el de Estados Unidos para formar estudiantes más independientes, con iniciativa propia, cabe indicar que fue entonces cuando el ministerio disminuyó la jornada de trabajo en el aula, así como la disminución de los manuales de texto en un 30%, llegando incluso a denominar los sábados como días libres, se propuso el trabajo de proyectos que promuevan la capacidad analítica. Fackler (2014).

El pensamiento crítico en el país de Perú, es de gran preocupación, pues con la finalidad de lograrlo, se vienen impulsando dentro de las políticas educativas, la implementación del Currículo Nacional, que asume los enfoques importantes para el desarrollo integral de los estudiantes, como el enfoque por competencias, que busca el desarrollo de capacidades que tienen que ver con los conocimientos, pero sobre todo con las habilidades y actitudes, así como el de la evaluación formativa, es decir no solo calificar y aprobar, sino evaluar desarrollo de las competencias, así mismo el documento, propone el logro de un perfil que considera once aprendizajes fundamentales, en ese sentido, para el nivel inicial, propone para la planificación una programación curricular, que evidencia la propuesta de actividades de juego como la principal para desarrollar el pensamiento crítico de los niños y en esta etapa de la educación no presencial, se evidencia con mucha más prioridad la

participación de los padres en dichas actividades lúdicas dentro de las sesiones propuestas por la estrategia “Aprendo en casa”, con la finalidad como se indica en el propósito de la estrategia de fomentar el pensamiento crítico, todo ello como indicara el titular del sector Educación, cuando expresara que el 70% de estudiantes no comprenden adecuadamente lo que leen, conforme así se expresa la ECE (2017).

El problema en la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, se hace evidente, al recabar las evidencias de los niños y niñas a través de sus padres, y someterlos a la matriz de evaluación de evidencias, que responda al propósito comprendido por las competencias, capacidades y desempeños, por consiguiente, se requiere contar con estudiantes, que sean capaces de analizar la información que reciben y con capacidad formulen opiniones propias y ello debe lograrse con el apoyo de actividades de juego, los mismos que serán orientadas desde casa pero con el apoyo de los padres de familia, pues el juego como estrategia despierta en los niños la creatividad, desarrollo de su pensamiento que implique tomar decisiones efectivas, que motiven su capacidad de escucha y un buen criterio para la toma de decisiones.

Posteriormente a lo expresado en la realidad problemática, que estudia el problema que tiene que ver con el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial, estamos en la capacidad en poder formular el problema general, quedando de la siguiente manera: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura 2020?

En cuanto a la formulación de los problemas específicos, se debe precisar que estos obedecen a las interrogantes planteadas en cuanto a las dimensiones de la primera variable que en este caso es el juego en familia con su relación con la segunda variable referida al pensamiento crítico, los mismos que quedan formulados de la siguiente manera: ¿De qué manera se relacionan los juegos de imitación y el pensamiento crítico de los estudiantes?; ¿Cómo se relacionan los juegos sensoriales y el pensamiento crítico de los estudiantes?; y ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico de los estudiantes?

La justificación teórica radica en la información que se tiene que recoger para trabajar el presente estudio, tanto para la variable del pensamiento crítico como del juego en familia, tomando en cuenta que se desarrolla dentro de un espacio diferente, donde el maestro asume el rol de guía pero a través de trabajo remoto, el padre de familia, de acompañar el aprendizaje de sus hijos y el estado a través del Ministerio de Educación de proporcionar los lineamientos, normativas y recursos necesarios dentro del marco de la declaratoria de la emergencia sanitaria y el aislamiento social producida por la presencia del COVID 19.

En cuanto a la metodología, el estudio pretende indagar sobre la relación del juego en familia y la incidencia en cuanto al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial y por el contexto en el cual se está desarrollando el proceso educativo, se considera la propuesta metodológica planteada por el Ministerio de Educación, que se vienen trabajando en la estrategia “Aprendo en casa”, de la misma manera cabe indicar que para el desarrollo del estudio se toma en cuenta en estricto cumplimiento, la metodología que rige para todo estudio de carácter científico.

La importancia del presente estudio radica en el impacto práctico que genera en los actores educativos, en especial del trabajo del docente para facilitar las actividades de manera no presencial a los estudiantes y de los padres de familia, quienes, con esta nueva modalidad, asumen el verdadero rol de facilitadores del aprendizaje entre el docente y el estudiante, que se había perdido en tiempos del servicio presencial, siendo de gran importancia para el logro de los aprendizajes y sobre todo de la formación integral.

Cabe indicar que el estudio considera enfoques, que son los que rigen las políticas educativas en el marco de la implementación del Currículo Nacional, para mencionar el enfoque por competencias y la evaluación formativa, como de los enfoques transversales para fomentar la equidad, interculturalidad, el bienestar común, la práctica de valores, cuidado del ambiente y de las competencias transversales, sobre todo del uso de las herramientas tecnológicas, que implica trabajarlas con mayor frecuencia por el desarrollo de actividades no presenciales.

Luego corresponde mencionar el objetivo general que se constituye en la ruta que sigue la presente investigación y que se menciona a continuación: Determinar la relación que existe entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

Del mismo modo se procede con los objetivos específicos: Establecer la relación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico de los estudiantes.; Precisar la relación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico de los estudiantes.; e Identificar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico de los estudiantes.

Posteriormente, se plantea la hipótesis general, la misma que se detalla a continuación: El juego en familia se relaciona significativamente con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

Finalmente se mencionan las hipótesis específicas, que se derivan de los objetivos, y que se detallan a continuación: Los juegos de imitación se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes.; Los juegos sensoriales se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes.; y El juego simbólico se relaciona con el pensamiento crítico de los estudiantes.

## II. MARCO TEÓRICO.

Una parte importante del estudio, lo constituyen los estudios elaborados con anterioridad que nos sirven como referentes para encaminar el presente estudio y que los mencionaremos tomando en cuenta el contexto internacional, nacional y local.

En ese sentido, Araujo, Lozano y Araujo (2017), presentaron la tesis titulada 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, presentado ante la Universidad del Tolima, Bogotá, con la finalidad de obtener el título de grado, el mismo que consideró como objetivo la importancia de potenciar el pensamiento denominado crítico valiéndose de la utilidad didáctica de algunos juegos; en los estudiantes que cursaban el primer grado, para ello se valdría de los materiales que debían elaborarse con materiales existentes en la zona y que con creatividad se les daría el carácter didáctico, dentro de la metodología se puede indicar que asumió el enfoque cualitativo, de tipo experimental, ya que considera un grupo experimental y de control a los cuales se les aplicó un pre y pos test, en cuanto a la forma de recoger los datos, se tomó en cuenta la técnica de la encuesta, siendo el instrumento la entrevista, cabe indicar que en cuanto a los sujetos que se incorporaron en la muestra fueron 26 estudiantes dentro de ellos para ser más precisos 8 niños y 8 niñas, cabe resaltar que a modo de conclusión que de la aplicación de la prueba que formara parte del diagnóstico, se evidencia que en gran número los educandos demostraron contar con nivel inadecuado, en lo referido a su desempeño, pero algo que se debe acotar que a posterior se encontró un cambio significativo a favor, otro aspecto relevante es que el trabajo con las estrategias, pudo contribuir a incrementar otras habilidades implícitas, dentro de ellas para mencionar a la misma observación, la manera de interpretar, como es que llegaban a clasificar las ideas e incluso las preguntas, sin dejar de lado la manera de trabajar en los equipos, las tareas que implicaba la expresión oral como las habilidades para la escritura, algo interesante se dio cuando a posterior de la ejecución de los juegos, los estudiantes demostraron habilidades referidas al pensamiento crítico para

especificar al momento de explicar valiéndose de lo que ya conocían, llegando a demostrar un nivel adecuado de la exploración incluso acorde con su edad, incidiendo en que los juegos de tipo didáctico empleados en el aula desde luego que inciden en la mejora del aprendizaje más aun cuando las actividades son en equipos de trabajo, este aspecto propuso en los docentes y educandos el poder aperturar espacios para la práctica de dichas actividades con miras a incrementar el pensamiento crítico.

De la misma manera, Marcelo y Calero (2018), sustentaron la tesis titulada Pensamiento crítico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial de San Juan Pampa- Yanacancha, ante la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, ello con la finalidad de contar con su título profesional, cuyo objetivo se centró en conocer de qué manera al trabajar para la mejora del pensamiento crítico, ello incidía en las habilidades de tipo social en niños pequeños que cursaban el Nivel Inicial, para ello incorporaron algunos aspectos metodológicos para hablar del método inductivo dentro del contenido, luego se tomó a bien optar por el diseño transeccional correlacional, incorporar un buen número de sujetos, para ser precisos de 226 estudiantes y 12 docentes en la población, del cual la muestra matemáticamente y de manera probabilística aleatoria se constituyó por 73 educandos con 7 docentes, asimismo la técnica empleada fue la observación, con la lista de cotejo como instrumento, para una vez procesado los datos llegar a la conclusión que de hecho el pensamiento crítico se convierte en la capacidad que permite emitir pertinentes juicios y colabora en las personas para con buen criterio además de procesar, llegar al pensamiento para aplicar la información, en ese sentido, el pensamiento crítico viene hacer el conocimiento, como un elemento fundamental para el pensamiento.

En la misma perspectiva, Torres (2019) quien presentó la tesis denominada Pensamiento Crítico en Niños de 5 años en dos Instituciones una Pública y una Privada del Distrito de Lima – 2019, ante la Universidad César Vallejo, con la finalidad de contar con un título profesional en Inicial, incorporó como objetivo el establecer o identificar aquellas diferencias de cómo es que se presentaban o evidenciaba el pensamiento crítico en niños de edades de 5 años de dos escuelas,

pero con la característica que una de ellas era de gestión estatal y la otra privada, debiendo precisar que en cuanto a la parte metodológica, se identificó como investigación no experimental, de enfoque cuantitativo, de diseño comparativo y método hipotético deductivo, la población conformada por 110 niños de 5 años y una muestra de 80 infantes con muestreo probabilístico, como técnica utilizó la observación y como instrumento la lista de cotejo, siendo sus conclusiones que no existe diferenciación del pensamiento crítico en infantes de cinco años, tampoco que no existe diferenciación de la lógica, sin embargo, existe diferenciación de la dimensión sustantiva, pero que no existe diferenciación de la dimensión contextual, como que no existe diferenciación de la dimensión dialógica y finalmente que no existe diferenciación de la dimensión pragmática en infantes de cinco años.

Finalmente, Vera (2018) sustentó la tesis denominada la formación del pensamiento crítico: conceptualización y evaluación de un plan de formación para alumnos de 5° de secundaria ante la Universidad de Piura, ello con la finalidad de graduarse, el mismo que tomo en cuenta como objetivo el indagar sobre aspectos más específicos referidos al pensamiento crítico para tratar de elaborar un diseño y aplicarlo con el propósito de evaluar un plan que considere la formación de estudiantes que llegue a desarrollar, a través de capacidades inmersas en el área de filosofía, las dimensiones que toma en cuenta la competencia para fomentar el razonamiento, como la habilidad para dar solución a los problemas y que permiten el poder tomar decisiones de carácter metodológico, normativo y crítico, cabe indicar que se asumió el enfoque mixto, siendo cualitativo como cuantitativo, y con un diseño longitudinal, utilizó las llamadas rúbricas para recabar datos, y las listas de cotejo, en cuanto a la población se consideró 59 educandos alumnos de edades 16 y 17 años, cabe indicar que se llegaron a establecer conclusiones importantes como el que el campo temático de la filosofía planteados vienen hacer significativos en lo que se refiere a los educandos, ello para el incremento del pensamiento crítico, por otro lado en cuanto a la pedagogía del maestro, en lo referido a la didáctica y los procesos en la clase como a los materiales utilizados, cabe precisar que se constituyeron en pertinentes y de mucha relevancia para la mejora del pensamiento crítico, además otro dato fue el que las acciones denominadas centrales, sin dejar de lado los instrumentos utilizados para evaluar, eran

coherentes con la competencia, finalmente con los datos recogidos del test PENCRISAL, el logro de las competencias generales como específicamente para el razonamiento, la resolución de problemas, contempladas en plan, se convierte en eficaz para el desarrollo del pensamiento crítico.

En cuanto a las teorías, revisadas respecto a las dimensiones cabe indicar que el juego como estrategia es estudiado por múltiples instituciones como UNICEF (2018) quien al respecto indica:

Parte expresando de que los que nos dedicamos a la educación o formación de personas y en especial de niños y niñas, estamos en constante búsqueda de la mejor forma de que los estudiantes adquieran las capacidades fundamentales haciendo uso de aquellas actividades que más les gusten. En ese sentido el juego, siendo actividad inherente a los niños, se constituye en puente pertinente y de mucho valor, para lograr el desarrollo de las competencias en todas las áreas en función del logro de capacidades entendidas como los recursos del conocimiento, habilidades y actitudes. Actividades que el Ministerio toma en cuenta como oportunidad para incorporar en las programaciones con la intención de lograr que los niños exploren nuevos aprendizajes de manera agradable y placentera (p.7).

Actividades que debemos implementar en función de actividades y seleccionarlas de acuerdo a las necesidades en función de aprendizajes que tengan los estudiantes.

Como se expresó en el contenido anterior, respecto al juego como actividad fundamental para el desarrollo del niño, cabe tomarse en cuenta no solo en la escuela, sino en la familia y comunidad, por ello UNICEF (2018) respecto a ello, manifiesta lo siguiente:

Insiste en que la práctica del juego no solo se debe promover en la escuela y en espacios sofisticados u acondicionados para ello, pues dicha actividad corresponde ser promovida por todos y en cualquier espacio, para mencionar a la familia y los padres como responsables también de la formación de los hijos y la responsabilidad de la sociedad para a través de sus autoridades implementar no solo la promoción, sino los espacios en cuanto al acondicionamiento para la

práctica especialmente en la primera infancia, ello tomando en cuenta que los niños no todo el tiempo están en la escuela, sino que parte de su tiempo lo comparten en familia y sociedad (p.10).

En consecuencia, la familia debe tener claro que el hogar es un espacio adecuado para generar el aprendizaje de los niños y porque no hacerlo haciendo uso de aquella estrategia que emociona, gestiona lazos de amistad y nos hace disfrutar de los momentos más agradables como es el juego.

El juego como actividad desarrollada por el ser humano, tiene múltiples formas de expresarse, por ello al momento de ser estudiado se enfoca tomando en cuenta diversos aspectos, y en base al estudio de algunas características, se le puede clasificar como juego de imitación, en el caso de Pérez (2011) al respecto expresa que:

Tal como lo expresa Piaget sobre la existencia de un tipo de juego característico, debido a que se presenta en el niño desde los primeros años de vida y que se evidencia cuando el niño imita los gestos o las conductas por ejemplo de sus padres o de los que le rodean, al cepillarse, lavarse las manos, bostezar, y otras acciones de los adultos, pero también de los animales, al imitar, por ejemplo, el ladrido de un perro, el cantar del gallo y otros, animales sobre todo de los que se tienen en casa (p.5).

Por ello es que los padres cuando los hijos están pequeños debemos tener en cuenta que ellos nos imitarán, porque somos sus referentes, y el cuidado de las acciones que hagamos porque tratarán de imitarnos a manera de juego, pero que representa mucho para ellos, el tener que hacer las cosas de los adultos por considerarlas correctas.

Otro tipo de juego de gran utilidad para movilizar todo el cuerpo de los niños y generar aprendizajes fundamentales son los llamados juegos sensoriales, de los que Navajas (2011) expresa lo siguiente:

Como su mismo nombre lo indica, en este tipo de juegos intervienen o se ponen a prueba los sentidos, ello no implica que necesariamente pondremos a trabajar todos los sentidos, sin embargo, el reto consiste en estimular los sentidos para desarrollarlos en bienestar personal, cabe indicar que respecto al desarrollo de

la persona, el niño comienza a estimular la boca y lengua por la necesidad de tener que alimentarse o expresar alegría, posteriormente viene la vista para la identificación y el seguimiento de los objetos que se le muestren, pasando al tacto al querer tocarlos, manipularlos y sentirlos, para pasar al oído al querer escuchar ciertos mensajes de los adultos o los mismos sonidos de sus juguetes (pp.765-766).

En consecuencia, la estimulación de los sentidos a través del juego, tienen por finalidad el estimular y desarrollar sus sentidos, pero, sobre todo, que se generen aprendizajes y desarrollo integral del niño, para ello debe contar con el apoyo de los que le rodean, sean los padres, familiares cercanos y el maestro.

Otra característica del juego es el de tipo simbólico, que se relaciona con el juego por imitación, sin embargo, lo trabajamos por separado, en cuanto se harán mención de especificaciones de acuerdo a la naturaleza del estudio, por ello Guerra (2010) expresa lo siguiente:

Quien hace referencia que se evidencia o presenta en el año dos de crecimiento del ser humano, debido a que se desarrollan dos importantes cualidades, una es la representación y la otra el lenguaje, ello implica el inicio de la llamada función semiótica o simbólica. En esta parte se toma interés para que el niño muestre destrezas para llegar a trascender y mencionar o identificar características incluso de objetos que no se encuentren al alcance de su vista, pero para poder entenderlo mejor, se deben mencionar algunas funciones como que la idea consiste en representar un escenario de juego que se convierte en la visión que tiene el niño de la vida, a través del juego simbólico, se expresa el mundo interior del niño, aquí aparecen algunos roles que se asumen a través de la representación (pp.11-12).

El reto para la familia como para los docentes, se encuentra en proponer las estrategias de juego más pertinentes para desarrollar el pensamiento simbólico, pues el niño representa jugando porque le deleita, pero no concibe la finalidad de las actividades lúdicas.

El pensamiento crítico, es un término de gran importancia y estudiado por muchos autores dentro de los cuales Castro, Cortázar y Pérez (2018) quienes expresan lo siguiente:

Considerados ya sea como procesos, estrategias o quizá como representaciones de tipo mental que los seres humanos, en este caso emplean para llegar a la solución de determinado problema y que le permita tomar decisiones de forma pertinente como para el aprender nuevas definiciones, las personas que fomentan el pensamiento crítico, siempre están preguntando en cuanto tengan alguna duda, comparando teorías y no necesariamente demostrando conformidad con lo que se les presenta (p.337).

El niño que desarrolla el pensamiento crítico, se encuentra en la capacidad de no siempre estar de acuerdo con lo que escucha, porque en primera instancia tienen la capacidad de analizar, lo que recibe, ponerla a duda con lo que ya conoce, emitir juicios de valor con fundamento de lo investigado.

El pensamiento lógico, se constituye en elemental para manejar el mundo o solucionar los problemas más complejos expresan algunos, en tanto Jaramillo y Puga (2016) indican lo siguiente:

Termino determinado por la lógica, es decir por la capacidad de expresar una conclusión tomando en cuenta ciertas premisas con las que se cuente, es decir la deducción de la verdad o lo real a partir de conocimientos o argumentos previos, donde la secuencia es fundamental, es decir la conclusión debe estar estrechamente relacionado con las premisas, sin embargo algunos maestros no necesariamente se valen de la lógica para desarrollar el pensamiento pues la preocupación gira, en la lectura, luego el proceso de análisis y finalmente la elaboración de un resumen, que no implica necesariamente una secuencia lógica adecuada, y genera un conflicto cognitivo donde el estudiante llegaría a dudar respecto a que con las premisas que cuenta no le puedan ayudar para plantear conclusiones que sería lo más adecuado (p.38).

En ese sentido, al docente no le conviene limitar de información al estudiante, pues debe dejarle que tome en consideración todos los argumentos con los que cuenta para llegar a descubrir la verdad, pues de lo contrario no tendría lógica el proceso de enseñanza aprendizaje.

El hombre tiene múltiples capacidades que lo hacen un ser crítico, dentro de ellas la capacidad para analizar y juzgar adecuadamente las diferentes situaciones que se le presenten, por ello Yáguez (2016) los explica de la siguiente manera:

Tienen que ver con aquella capacidad para por ejemplo extraer o tomar como punto de partida los aspectos considerados clave y la forma de relación entre todos los enunciados que se le presenten, de lo observado poder extraer aquellos elementos considerados esenciales para la intención de estudio, con la finalidad de poder elaborar conclusiones con asidero y fundamento, el llegar a analizar lo que se nos presenta, consiste en tomar una idea propia de lo que podamos ver o leer, entender lo que se nos presenta para poder darle solución, no es posible llegar a solucionar un problema de la mejor manera si antes no hemos tomado el tiempo suficiente para analizar dicho inconveniente (p.36).

El llegar a analizar correctamente, nos conlleva a la acción de poder juzgar pertinentemente, es decir no podemos juzgar bien, si antes no hemos analizado sus causas o consecuencias, por ejemplo.

Se dice que el pensamiento crítico se constituye en la cualidad que nos permite actuar con base fundamentada, en ese sentido Villarini (sf). Indica lo siguiente:

El contar con los desempeños para procesar información a tal punto de estar en condiciones de construir nuevos conocimientos, haciendo uso de ciertas combinaciones que considere no solo las representaciones u operaciones sino también las actitudes como complemento para la integridad, que en otras palabras forman parte de la persona competente nos conlleva a que al momento de tomar nuestras decisiones lo hagamos o actuemos con base fundamentada, pues no solo estaríamos valiéndonos del puro conocimiento que hemos almacenado, sino tomando las habilidades y practica de actitudes para llegar con buen criterio a tomar decisiones que conlleven a solucionar problemas del entorno (p.38).

El reto como docentes consiste en promover en los estudiantes no solo el almacenamiento de conocimientos que, por supuesto son importantes, pero que deben de combinarse con las habilidades propias de todo ser humano y la práctica de actitudes positivas para que en todo momento se actúe con base fundamentada.

El pensamiento crítico considera algunos principios que se deben tomar en cuenta como fundamento para entenderlo de manera específica, por ello Fuentes (2015) menciona los siguientes:

El denominado del aprendiz para cuando el estudiante se constituye en mero perceptor o dicho de otro modo como el representador, que no es lo mismo que el de aprendizaje por error, pues se constituye en la época como el más estudiado, para convertir al supuesto error del estudiante en la oportunidad de generar mucho más aprendizaje, principio trabajado a la par con el de desaprender para volver aprender, incorporar nuevos aprendizajes o actualizando los ya obtenidos para fortalecerlos, para luego pasar al de incertidumbre del conocimiento, que tiene que ver con la capacidad la producir nuevo conocimiento ante la inquietud de un tema no tan claro, y por último el que llaman el de la no utilización del pizarrón, pues solo se trata de participar de manera diferente valiéndose de todo tipo de estrategias para salir de lo común al tener que resolver un problema sin necesidad de recurrir a la pizarra (p.63).

Cabe indicar que en la actualidad existen muchos recursos que podemos utilizar para generar aprendizajes con los estudiantes, prueba de ello es el nuevo reto que asumen los maestros a través de las actividades de manera remota, donde no necesariamente la pizarra forma parte del aprendizaje.

### III. METODOLOGÍA.

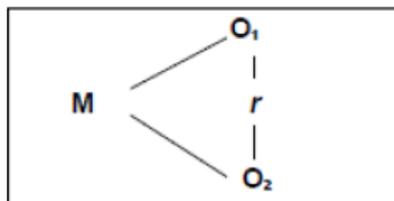
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio que considera la recopilación de datos estadísticos para su procesamiento e interpretación asume el enfoque cuantitativo. (Hernández et al., 2014).

El diseño se constituye en la ruta orientadora para el desarrollo de la investigación, se plantea en forma de diagrama que esquematiza el movimiento de las variables. Tamayo (2003).

La investigación tomo en cuenta el diseño correlacional causal, porque considero encontrar la relación entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes, es decir en qué medida la primera variable influye sobre la segunda.

Según (Hernández et al., 2014), el esquema o diagrama sugerido para la presente investigación es la siguiente:



M = La muestra constituida por los 28 estudiantes.

O1 = La primera variable: el juego en familia

O2 = La segunda variable: el pensamiento crítico

r = la relación que existe entre las dos variables

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### Variables de estudio.

Variable 1: El juego en familia

Variable 2: Pensamiento crítico.

### 3.3. Población, muestra y muestreo

Está concebida como el total de sujetos que han sido seleccionados con las mismas características requeridas para la investigación. Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014).

En ese sentido, la población estuvo compuesta por 58 niños y niñas del nivel inicial, que se constituyen en el total de estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa, los mismos que se encontraban organizados de la siguiente manera.

**Tabla 1: Población del estudio**

EDAD Y SECCIONES		ESTUDIANTES		TOTAL
		H	M	
4 AÑOS	HONESTIDAD	12	16	28
	ALEGRIA	12	18	30
<b>TOTAL</b>		<b>24</b>	<b>34</b>	<b>58</b>

Fuente: Nóminas de matrícula 2020

La muestra está entendida como el número de participantes que forman parte de la población de estudio, pero que cuentan con las características específicas y que responden a la naturaleza del estudio. Vara (2012). Por ello se tomó en cuenta a los 28 estudiantes pertenecientes al aula “Honestidad”, sección de 4 años.

Se debe indicar que, dentro de los mecanismos de exclusión, se toma en consideración, primero que los estudiantes formaron parte de un mismo grado, que reciben las mismas actividades y orientaciones de una sola maestra, además que la edad juega un papel importante, pues las actividades se plantearon tomando en consideración dicho criterio.

**Tabla 2: Muestra del estudio**

<b>EDAD Y SECCIÓN</b>		<b>ESTUDIANTES</b>		<b>TOTAL</b>
		<b>H</b>	<b>M</b>	
4 AÑOS	HONESTIDAD	12	16	28
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>16</b>	<b>28</b>

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En cuanto a las técnicas empleadas para recoger los datos, se tomó en cuenta la observación, tanto para la variable de juego como para el pensamiento crítico, pero esta vez se contó con el apoyo de los padres de familia, ello por el desarrollo de la modalidad de trabajo remoto que se viene realizando.

En cuanto a los instrumentos, ambos corresponden a la Lista de Cotejo, pues se trata de medir competencias, que cuentan con respuestas múltiples y que cuya matriz de valoración tomo en cuenta lo que propone el Ministerio de Educación en documentos oficiales como el Currículo Nacional, instrumentos que fueron validados en primera instancia por juicio de expertos y luego sometidos a una prueba piloto, es decir la aplicación a una parte de la muestra, para luego someter dichos resultados al programa SPSS 25 prueba de Alfa de Cromback, para determinar la confiabilidad de los mismos.

### **3.5. Procedimientos**

Una vez contando con los datos recogidos por medio de los instrumentos, se procedió a consolidarlos en una tabla Excel, que se subieron al programa SPSS, para generar de acuerdo al análisis las respectivas tablas cruzadas que nos permitirán interpretar la correlación entre las variables y

dimensiones, de la misma manera se utilizará el coeficiente de correlación Pearson para determinar la correlación como de la aprobación de las hipótesis, previa interpretación de las tablas generadas.

### **3.6. Método de análisis de datos**

El método empleado, como se ha expuesto anteriormente, es el sugerido por la investigación de carácter científico tal como lo expresan Hernández, Fernández y Baptista (2014) tanto para hallar la correlación que arroje tablas con la ayuda del SPSS, para una correcta interpretación y análisis, que conlleven a una discusión con los antecedentes y las teorías citadas para el planteamiento de las conclusiones y las recomendaciones que se deriven de ellas.

### **3.7. Aspectos éticos**

En esta parte del estudio y conforme a la ética del investigador corresponde recordar cuatro aspectos muy importantes, el primero que tienen que realizarse antes del inicio del proyecto, relacionado con las coordinaciones para contar con el permiso respectivo por parte de las autoridades de la institución donde se llevará a cabo la investigación, luego en ese mismo sentido antes de aplicar los instrumentos, se debe contar con la aprobación de los sujetos en estudio y en especial en la garantía que se le debe dar respecto a la confiabilidad de la información que nos dan, luego e compromiso de asumir la verdadera finalidad de la investigación como es la producción del conocimiento para tener la capacidad de reconocer la autoría de los demás y la misma producción al interpretar y analizar la información. Hernández, Fernández y Baptista (2014).

#### IV. RESULTADOS

##### Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

**Tabla 3: Relación entre el juego en familia y el pensamiento crítico**

		Pensamiento crítico		Total	
			Proceso	Logrado	
Juego en familia	Inicio	Recuento	1	0	1
		%	3,6%	0,0%	3,6%
	Proceso	Recuento	2	6	8
		%	7,1%	21,4%	28,6%
	Logrado	Recuento	5	14	19
		%	17,9%	50,0%	67,9%
Total	Recuento	8	20	28	
	%	28,6%	71,4%	100,0%	

##### Interpretación:

La presente tabla, nos muestra los resultados de relación que existe entre las dos variables en estudio, dividiendo que de los 28 niños evaluados el 67,9% de ellos, es decir 19 estudiantes obtuvieron el nivel logrado para el juego en familia, mientras que, para el pensamiento crítico, fueron 20 estudiantes que representan el 71,4% los que obtuvieron el nivel logrado, debiendo tener en cuenta que aún son 8 niños que equivalen al 28,6%, los que se encuentran en nivel de proceso para el juego en familia y de la misma manera para la variable pensamiento crítico aún son 8 estudiantes que representan el 28,6% los que se encuentran en proceso para el pensamiento crítico, mientras que 1 estudiante que hace el 3,6% que se encuentra en nivel inicio para la variable juego en familia.

**Primer objetivo específico:** Establecer la relación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico de los estudiantes.

**Tabla 4: Relación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico.**

		Pensamiento crítico		Total	
		Proceso	Logrado		
Juegos de imitación	Inicio	Recuento	3	2	5
		%	10,7%	7,1%	17,9%
	Proceso	Recuento	1	5	6
		%	3,6%	17,9%	21,4%
	Logrado	Recuento	4	13	17
		%	14,3%	46,4%	60,7%
Total		Recuento	8	20	28
		%	28,6%	71,4%	100,0%

**Interpretación:**

La tabla nos muestra los resultados obtenidos para la primera dimensión de la primera variable y su relación con la segunda variable, donde se aprecia, que, para los juegos de imitación, 17 estudiantes que equivalen al 60,7%, se encuentran en nivel logrado, 6 educandos que representan el 21,4%, se ubicaron en nivel proceso y 5 de los estudiantes que vienen hacer el 17,9%, aún se encuentran en nivel de inicio, resultados que se deben tomar en cuenta por cuanto es una frecuencia considerable que necesita atención por parte del docente, mientras que, para el pensamiento crítico, fueron 20 niños que representan el 71,4%, los que se ubicaron en nivel logrado, y los otros 8 estudiantes que equivalen al 28,6% llegaron al nivel de proceso.

**Segundo objetivo específico:** Precisar la relación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico de los estudiantes.

**Tabla 5: Relación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico.**

		Pensamiento crítico		Total	
		Proceso	Logrado		
Juegos sensoriales	Logrado	Recuento	8	20	28
		%	28,6%	71,4%	100,0%
Total		Recuento	8	20	28
		%	28,6%	71,4%	100,0%

**Interpretación:**

La tabla contiene los resultados referidos a la relación existente entre la segunda dimensión de la primera variable con la segunda variable, donde se evidencia que para la dimensión juegos sensoriales, fueron 28 estudiantes, es decir la totalidad de la muestra, siendo el 100,0% los que se ubicaron en el nivel logrado, no encontrando a ninguno para los niveles de proceso e inicio, lo que demuestra que las capacidades de los estudiantes se encuentran en buen nivel, mientras que para la variable del pensamiento crítico, fueron 20 niños que representan al 71,4%, los que lograron ubicarse en el nivel logrado y 8 de los educandos que vienen hacer el 28,6%, los que se ubicaron en el nivel de proceso, evidenciando que ninguno de los sujetos en estudio se encuentra en el nivel de inicio, lo que se constituye en un buen indicador para el logro de la capacidad.

**Tercer objetivo específico:** Identificar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico de los estudiantes.

**Tabla 6: Relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico.**

			Pensamiento crítico		Total
			Proceso	Logrado	
Juego simbólico	Proceso	Recuento	3	6	9
		%	10,7%	21,4%	32,1%
	Logrado	Recuento	5	14	19
		%	17,9%	50,0%	67,9%
Total		Recuento	8	20	28
		%	28,6%	71,4%	100,0%

**Interpretación:**

La tabla contiene los resultados de la relación entre la tercera dimensión de la primera variable con la segunda variable en estudio, donde en cuanto a la dimensión juego simbólico, fueron 19 estudiantes que representan el 67,9%, los que se ubicaron en nivel logrado y 9 educandos que vienen hacer el 32,1%, los que se encuentran en nivel de proceso, mientras que para la variable pensamiento crítico, fueron 20 estudiantes que equivalen al 71,4%, los que se ubican en nivel logrado y 8 educandos que representan el 28,6%, los que se ubican en el nivel de proceso, debiendo indicar que ningunos de los sujetos forma parte del nivel de inicio.

## Comprobación de hipótesis.

### Hipótesis general

H1: El juego en familia se relaciona significativamente con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

H0: El juego en familia no se relaciona significativamente con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

**Tabla 7: Correlación entre el juego en familia y el pensamiento crítico.**

<b>Correlaciones</b>				
			Juego en familia	Pensamiento crítico
Rho de Spearman	Juego en familia	Coeficiente de correlación	1,000	,839**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Pensamiento crítico	Coeficiente de correlación	,839**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Interpretación:

La tabla nos indica los valores obtenidos de la correlación de las variables de estudio del juego en familia y el pensamiento crítico, donde el valor del coeficiente de Rho de Spearman obtenido fue de ,839\*\*, existiendo una correlación positiva alta, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), en consecuencia, se procedió con la aprobación de la hipótesis general y rechazar su hipótesis nula.

### Primera hipótesis específica

H1: Los juegos de imitación se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes.

H0: Los juegos de imitación no se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes.

**Tabla 8: Correlación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico.**

		<b>Correlaciones</b>		
			Juegos de imitación	Pensamiento crítico
Rho de Spearman	Juegos de imitación	Coeficiente de correlación	1,000	,833**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Pensamiento crítico	Coeficiente de correlación	,833**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Interpretación:

En cuanto a la correlación existente entre la dimensión juegos de imitación y la variable del pensamiento crítico, la tabla nos expresa un resultado de ,833\*\* al aplicar el Rho de Spearman, existiendo una correlación positiva alta, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), que conllevó a la aprobación de la primera hipótesis específica y al rechazo de su hipótesis nula.

## Segunda hipótesis específica

H1: Los juegos sensoriales se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes.

H0: Los juegos sensoriales no se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes.

**Tabla 9: Correlación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico.**

Correlaciones				
			Juegos sensoriales	Pensamiento crítico
Rho de Spearman	Juegos sensoriales	Coeficiente de correlación	1,000	,576**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N		28	28
	Pensamiento crítico	Coeficiente de correlación	,576**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
	N		28	28

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Interpretación:

La tabla, nos muestra los resultados de la correlación entre la dimensión juegos sensoriales y la variable pensamiento crítico, al aplicar el coeficiente de Rho de Spearman, cuyo valor obtenido de ,576\*\* que indica la existencia de una correlación positiva considerable, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), que permitió proceder con la aprobación de la segunda hipótesis específica y el rechazo de su hipótesis nula.

### Tercera hipótesis específica

H1: El juego simbólico se relaciona con el pensamiento crítico de los estudiantes.

H0: El juego simbólico no se relaciona con el pensamiento crítico de los estudiantes.

**Tabla 10: Correlación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico.**

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego simbólico	Pensamiento crítico
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,842**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Pensamiento crítico	N	28	28
		Coeficiente de correlación	,842**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Interpretación:

La tabla nos expresa la correlación positiva muy fuerte existente entre la dimensión juego simbólico y la variable pensamiento crítico, donde al aplicar el coeficiente de Rho de Spearman, se obtuvo el valor de ,842\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), por consiguiente, se procedió con la aprobación de la tercera hipótesis específica y al rechazo de la hipótesis nula.

## V. DISCUSIÓN

***Respecto al objetivo general referido a determinar la relación que existe entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020***

Los resultados respecto a la relación indican que, en cuanto al juego en familia, el 67,9% de los estudiantes, se ubicaron en el nivel logrado y el 28,6%, en nivel de proceso, por otra parte, respecto al pensamiento crítico, fue el 71,4% los que se ubicaron en el nivel logrado y el 28,6% se encuentran en nivel de proceso, lo que indica la relación que nos conlleva a decir que el juego en familia influye en el pensamiento crítico respecto al razonamiento y pensamiento con lógica, análisis y juzgamiento de situaciones adecuadamente y actuación con base fundamentada por parte de los estudiantes.

Por otra parte, se obtuvo una correlación positiva alta, entre el juego en familia y el pensamiento crítico, encontrando un valor del coeficiente de Rho de Spearman de ,839\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), lo que permitió aprobar la hipótesis general.

Uno de los antecedentes citados y que reafirman los resultados encontrados fue el de Araujo, Lozano y Araujo (2017), quienes decidieron demostrar la influencia entre los Juegos didácticos y el fortalecimiento del pensamiento crítico, obteniendo resultados favorables debido a que el 90% de los educandos, expresaron que su forma de pensar a variado, siendo el 10% que contestaron lo contrario, lo que evidencia la relación del juego a favor del pensamiento crítico.

***En cuanto al primer objetivo específico sobre establecer la relación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico de los estudiantes.***

Los resultados de la relación para la primera dimensión de la primera variable y la segunda variable, expresaron que, en cuanto a los juegos de imitación, el 60,7%, de los niños se ubicaron en nivel logrado, el 21,4%, en nivel proceso y el 17,9%, aún se encuentran en nivel de inicio, resultados que se deben tomar en cuenta, mientras que, respecto al pensamiento crítico, fueron el 71,4%, de los educandos los que se ubicaron en nivel logrado, y el 28,6% en nivel de proceso, lo que implica que si existe relación, sin embargo se debe trabajar en lo que respecta a la demostración de la empatía, la imaginación de escenarios y la participación activa de los niños.

El resultado de la correlación encontrada fue de positiva alta, entre la dimensión juegos de imitación y la variable del pensamiento crítico, pues el valor encontrado de ,833\*\* al aplicar el Rho de Spearman, así lo expresaba, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), que permitió aprobar la primera hipótesis específica.

Uno de los antecedentes que reafirma los resultados en parte en cuanto al pensamiento crítico, fue el presentado por Marcelo y Calero (2018), cuyos resultados indicaron que el 55% de los estudiantes nunca realizó preguntas referidas a lo que no comprendía, el 52% en ciertas oportunidades esperaba su turno, el 53% en ocasiones proponía alternativas de solución cuando se le presentaban problemas de la vida cotidiana, el 51% en algunas oportunidades seguía instrucciones y procedimientos de forma reflexiva, y el 55% casi constantemente armaba rompecabezas compuestas por más de 50 piezas,

***Por otra parte, el segundo objetivo específico consistente en precisar la relación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico de los estudiantes.***

Los resultados de relación, expresan que, para los juegos sensoriales, el 100,0% obtuvo un nivel logrado, mientras para el pensamiento crítico, el 71,4%, de los estudiantes, se ubicaron en nivel logrado y el 28,6%, en nivel de proceso, lo que evidencia una relación a favor de los juegos sensoriales y

el desarrollo del pensamiento crítico, sobre todo en el razonamiento, el análisis y el actuar de los niños.

La correlación encontrada para los juegos sensoriales y el pensamiento crítico, fue positiva considerable, al hallar el valor del coeficiente de Rho de Spearman, de ,576\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), y que permitió aprobar la segunda hipótesis específica.

Uno de los estudios que contradicen a los resultados encontrados fue el presentado por Torres (2019) quien encontró un valor de significancia de 0,079 valor que fuera mayor al permitido de ( $< 0,05$ ), lo que conllevará a la aprobación de la hipótesis nula, pues se demostró que no existe diferenciación del pensamiento crítico en niños de cinco años que cursaban estudios en Instituciones Públicas y Privadas.

***En lo que respecta al tercer objetivo específico sobre identificar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico de los estudiantes.***

La relación del objetivo indicó que, para el juego simbólico, el 67,9%, de los niños se ubicaron en nivel logrado y el 32,1%, en nivel de proceso, mientras para el pensamiento crítico, el 71,4%, de los educandos se ubicaron en nivel logrado y el 28,6%, en nivel de proceso, debiendo indicar que se debe proponer juegos innovadores para trabajar con los estudiantes, que le implique representar, como de gestionar sus emociones, dentro de un ambiente de interacción con los demás y sobre todo que le implique el plantear o proponer soluciones ante la presencia de problemas.

En cuanto a la correlación encontrada fue de positiva muy fuerte entre el juego simbólico y el pensamiento crítico, siendo el resultado al aplicar el coeficiente de Rho de Spearman, de ,842\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral), lo que originó que se aprobara la tercera hipótesis específica.

Uno de los trabajos que coinciden con los resultados en cuanto a la variable pensamiento crítico, es la elaborada por Vera (2018) quien concluyó que para incrementar el pensamiento crítico en los estudiantes, el papel del docente juega un rol muy importante, pues se requiere de un manejo en cuanto al campo temático de la misma manera la metodología o pedagogía utilizada, como de la misma didáctica y sobre todo de los procesos pedagógicos y didácticos que implique el uso adecuado de materiales, así como las acciones centrales, y reiterar los instrumentos pero para el proceso de evaluación, que fueron coherentes con la competencia trabajada.

## VI. CONCLUSIONES

El juego en familia se relaciona con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial, contando con una correlación positiva alta, conforme así lo indicaron los resultados obtenidos al aplicar el coeficiente de Rho de Spearman de ,839\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral). (Tabla 7).

Los juegos de imitación se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes, correspondiéndoles una correlación positiva alta, conforme lo indica el valor de ,833\*\* encontrado al aplicar el Rho de Spearman, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral). (Tabla 8).

Los juegos sensoriales se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes y cuentan con una correlación positiva considerable, conforme así lo indica el valor del coeficiente de Rho de Spearman, encontrado de ,576\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral). (Tabla 9).

El juego simbólico se relaciona con el pensamiento crítico de los estudiantes, además de contar con una correlación positiva muy fuerte al encontrar el resultado de aplicar el coeficiente de Rho de Spearman, cuyo valor de ,842\*\*, siendo significativa en el nivel 0,01 (bilateral). (Tabla 10).

## **VII. RECOMENDACIONES**

Las familias deben incorporarse en el desarrollo de estrategias para promover el juego en familia sobre todo de juegos que impliquen la imitación, de aquellos, que permiten usar todos los sentidos para la práctica de los juegos sensoriales, como de los llamados simbólicos que fomente el pensamiento crítico para razonar, pensar, analizar y juzgar adecuadamente, como para actuar con fundamento.

Los docentes deben promover el desarrollo de juegos de imitación que conlleve el involucramiento pertinente de los estudiantes para que demuestren su capacidad de empatía para con los demás, como para la imaginación de escenarios diferentes y complejos, que implique participar activamente, con miras a lograr el pensamiento crítico.

Los estudiantes deben participar activamente con el apoyo de la familia y orientación de sus maestros en los diferentes juegos de tipo sensorial para mejorar capacidades referidas al uso de todos sus sentidos en cualquiera de los juegos que elija, donde participen los integrantes de su familia, pues ello les permitirá desarrollar el pensamiento crítico.

El docente debe profundizar en el desarrollo del juego simbólico, que le implique al estudiante el proponer juegos denominados innovadores, donde prime la representación, la gestión de emociones, las relaciones entre los actores educativos y la misma familia, e incluso que le conlleve a proponer soluciones y desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes

## REFERENCIAS

- Araujo, M., Araujo, N. J, Lozano, Y. P. (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, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2528/1/T%200834%20089%20CD5997%20APROBADO%20MARIBEL%20ARAUJO%20MIRANDA.pdf>
- Arenas, a. c. (2007). *pensamiento crítico técnicas para su desarrollo*. bogotaD.C: magisterio.
- Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. Retrieved from <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- Barón, L. F. (2008). *El juego de imitación de Turing y el pensamiento humano*. Avances en Psicología Latinoamericana. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v26n2/v26n2a6.pdf>
- Boisvert., J. (2004). *La formación del Pensamiento Crítico, teoría y práctica*. México: Fondo de Cultura Económica
- Campos Arenas, Agustín. (2007). *Pensamiento crítico. Técnicas para su desarrollo*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Casanova, M. A. (2016). *Manual de evaluación educativa*. Madrid, España: Editorial La Muralla, S.A.

- Casanova, M. A. (2012). *La evaluación de competencias básicas*. Madrid, España: Editorial La Muralla, S.A.
- Catherine Walsh. (2005). *Pensamiento Crítico y matriz decolonial*. En C. Walsh, *Pensamiento Crítico y matriz decolonial*. Quito: Abya yala.
- Delgado, J. R. (2012). *habilidades del pensamiento crítico*. Bogotá.
- Dewey, J. (1989). *Como pensamos: Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo*. Barcelona: Editorial Paidós (pp.25)
- Elder, L., & Paul, R. (2005). *Estándares de Competencia para el Pensamiento Crítico*. Obtenido de Fundación para el Pensamiento Crítico: [https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp\\_Standards.pdf](https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf)
- Jaramillo y Puga (2016). *El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación*. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, (21), 31-55. [Fecha de Consulta 13 de Octubre de 2020]. ISSN: 1390-3861. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4418/441849209001>
- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. *Revista digital EDUINNOVA*. Sección: Educación primaria. ISSN 1989-1520. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Heiler, W., & R. P. (2007). *Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo y cooperativo; 27 manera prácticas para mejorar la instrucción*.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*, Sexta edición, México. Recuperado de

[http://docs.wixstatic.com/ugd/986864\\_5bcd4bbbf3d84e8184d6e10eecea8fa3.pdf](http://docs.wixstatic.com/ugd/986864_5bcd4bbbf3d84e8184d6e10eecea8fa3.pdf)

Hernández, G., González, C., & Duque, O. (2015). *Educación Primaria a Través Del Uso De Las Tic En*, 53, 1–14.

Hernández, Z. (2014). *Estrategia pedagógica - estudio de caso para fomentar pensamiento crítico en estudiantes de Enfermería*. Revista UNIMAR. Universidad Mariana, San Juan de Pasto., 32(1), 167–179.

Izquierdo, A. (2016). *Análisis de los niveles de comprensión lectora para el desarrollo del Pensamiento crítico* (Tesis de maestro publicada) Esmeralda. Ecuador: Universidad Católica de Ecuador, Sede Esmeralda.

Mackay Castro, R., Franco Cortazar, D. E., & Villacis Pérez, P. W. (2018). *El pensamiento crítico aplicado a la investigación*. Universidad y Sociedad, 10(1), 336-342. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Marcelo, M., Calero, E. F. (2018). *Pensamiento crítico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial de San Juan Pampa- Yanacancha*. (Tesis de grado). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Pasco, Perú. Recuperado de [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026\\_71990891\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026_71990891_T.pdf)

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>

MINEDU. (2020). *Orientaciones para el desarrollo del Año Escolar 2020 en Instituciones Educativas y Programas Educativos de la Educación*

Básica. Lima. Perú. Recuperado de [https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1016161/RVM\\_N\\_\\_133-2020-MINEDU.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1016161/RVM_N__133-2020-MINEDU.pdf)

MINEDU (2016). *Programación curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación, Recuperado de <https://www.slideshare.net/MarlyRc/versin-final-programa-curricular-educacin-inicial-2017>

Molina-Patlán C., Morales-Martínez G. P. & Valenzuela-González J. R. (2016). *Competencia transversal pensamiento crítico: Su caracterización en estudiantes de una secundaria de México*. Revista Electrónica Educare, 20(1), 1-26.

Molina, V. (2006). *Currículo, competencias y noción de enseñanza-aprendizaje*. Revista PRELAC, dic. 2006(3), 50 – 63.

Moral Pérez, M. E. del, Fernández García, L. C., & Guzmán Duque, A. P. (2016). *Proyecto Game to Learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en primaria*. Píxel-Bit. Revista de Medios Y Educación, 49, 177–193. <https://doi.org/10.12795/pixelbit>

Navajas, J. A. (2011). *El juego como recurso didáctico: los juegos sensoriales*. Revista Arista Digital. ISSN: 2172-4202. Recuperado de [http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos\\_revista/2011\\_enero\\_75.pdf](http://www.afapna.es/web/aristadigital/archivos_revista/2011_enero_75.pdf)

Ocaña, A. O. (2009). *Educación Infantil, pensamiento, creatividad, creatividad, competencias, valores y actividades intelectuales*. Holguín, Cuba: ediciones litoral.

- Olivares, Silvia (2016). *Desarrollar el pensamiento crítico: decidiendo en que creer*, en *Competencias transversales para una sociedad basada en conocimiento*, México Cengage. Learning, pp. 170 – 187.
- Organización de los, E. A., & Red Internacional de, E. D. (2015). *Pensamiento Crítico, un reto del docente del siglo XXI*. Wahington, D.C.
- Pedraza Newton, G. (2015). *La educación de la voluntad y la responsabilidad. Percepciones de los estudiantes que han participado de un plan de acción* (Tesis de maestría). Universidad de Piura, Piura.
- Pérez, L. (2011). *Colección de juegos: juegos de imitación. TI en el campo de la Antropología del Juego y del Deporte*. Recuperado de [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000001266\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001266_docu1.pdf)
- Pérez Roldan, E. & Monsalve Fernández A. (2012). *El diario pedagógico como herramienta para la investigación*. Itinerario Educativo, año XXVI, ene-jun 2012(60), 117-128.
- Saiz, C. (2017). *Pensamiento crítico y cambio*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Tamayo. M. (2003). *El proceso de la investigación científica, incluye evaluación y administración de proyectos de investigación*, México. Recuperado de <https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20-%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>
- Torres, S. V. (2019). *Pensamiento Crítico en Niños de 5 años en dos Instituciones una Pública y una Privada del Distrito de Lima – 2019*. (Tesis de grado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43387/Torres\\_TSV.pdf?sequence=5&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43387/Torres_TSV.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vera, M. (2018). *La formación del pensamiento crítico: conceptualización y evaluación de un plan de formación para alumnos de 5° de secundaria* (Tesis de grado). Universidad de Piura, Perú. Recuperado de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3623/EDUC\\_066.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3623/EDUC_066.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Yáguez, R. A. (2016). *Sobre la capacidad natural de juzgar*. Recuperado de [http://www.forulege.com/dokumentuak/Conferencia\\_Socio%20de%20Honor.pdf](http://www.forulege.com/dokumentuak/Conferencia_Socio%20de%20Honor.pdf)

Zarzar, C. (2015) *Métodos y pensamiento crítico*. Grupo Editorial Patria.

**Anexo 3. Operacionalización de la variable.**

<b>V1</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>Juego en familia</b>	De acuerdo con MINEDU (2020) es una estrategia de fortalecimiento de competencias dirigida a directivos de las IIEE, con la finalidad de potenciar sus prácticas de gestión mediante actividades contextualizadas según el territorio y modalidad de conexión, promoviendo, al mismo tiempo, la reflexión crítica desde la práctica, generando compromisos entre los actores educativos.	El juego en familia se operacionaliza por medio de la aplicación de una lista de cotejo, dirigido a los padres de familia de los estudiantes seleccionados con el propósito de indagar sobre aspectos referidos al desarrollo de las actividades de juego en la estrategia “Aprendo en casa”.	<b>Juegos de imitación</b>	Empatía Imaginación Participación	Escala ordinal
			<b>Juegos sensoriales</b>	Estimulación de los sentidos	
			<b>Juego simbólico</b>	Creatividad Representar Trabajo mental Relación con los demás Solución de conflictos	

V2	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Pensamiento crítico</b>	De acuerdo con Medina (2018) se constituye en la habilidad de la persona que se le permite el razonamiento adecuado, para llegar a resolver los problemas presentes y la capacidad para que se tomen las decisiones más pertinentes. Se trata de pensar lógicamente como para formular interrogantes que le permitan descubrir el porqué de los hechos.	El pensamiento crítico, se operacionaliza a través de la aplicación de un cuestionario del pensamiento crítico a los padres de familia de los estudiantes de la muestra para conocer el nivel de logro de las capacidades referidas.	<b>Razona y piensa con lógica</b>	Concentración Pensamiento Uso del lenguaje Autoestima Flexibilidad mental	Escala ordinal
			<b>Analiza y juzga situaciones adecuadamente</b>	Pensamiento Criterio técnico Comprensión Toma de decisiones Análisis de problemas	
			<b>Actúa con base fundamentada</b>	Criterio propio Conocimiento Indagación	

## Anexo 4: Instrumentos

### LISTA DE COTEJO PARA JUEGO EN FAMILIA

**Edad y sección:** .....

**Docente:** .....

**Fecha:** .....

**Introducción:** La presente lista de cotejo, tiene por finalidad medir el nivel de desarrollo del juego en familia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial, como parte de la ejecución del proyecto de investigación titulado: “Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.”, instrumento que será aplicado por la docente de aula.

El instrumento consta de 3 dimensiones y 9 indicadores, debiendo indicar que en el caso que el estudiante cumpla con el indicador, se consignará SI = 2 puntos y si no cumple, se consigna NO = 0 puntos, además la medición tomará en cuenta la siguiente escala de valoración:

Escala de valoración	
Nivel de logro	Puntuación
Inicio	0 a 6
Proceso	7 a 12
Logrado	13 a 18

Estudiantes	Dimensiones e indicadores									Puntaje total	Nivel de logro	
	Juegos de imitación			Juegos sensoriales	Juego simbólico							
	Demuestra empatía con sus familiares al momento de jugar. (Se muestra feliz al realizar los juegos en familia)	Propone y se Imagina diferentes escenarios.	Participa de manera activa en el juego.	Hace uso de todos sus sentidos al momento de jugar.	Propone situaciones de juego diferente e innovadoras.	Realiza diferentes representaciones.	Gestiona sus emociones (miedo, ira, tristeza). Comenta o expresa con gestos cuando algo le causa tristeza, miedo, alegría.	Se relaciona e interactúa con los miembros de su familia.	Propone soluciones ante la presencia de conflictos.			
	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												

12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

Elaboración propia en base al Currículo Nacional

## ALFA DE CROMBACK DE LA PRUEBA PILOTO DE LA LISTA DE COTEJO DE JUEGO EN FAMILIA

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,820	9

El valor de 0,820 del Alfa de Cromback de la Lista de cotejo cuya variable pertenece al juego en familia, indica una confiabilidad Muy Alta del instrumento puesto que dicho valor se encuentra muy cerca a la unidad.

## BASE DE DATOS PARA EL ALFA DE CROMBACK DE LA PRUEBA PILOTO DE LA LISTA DE COTEJO DE JUEGO EN FAMILIA

35 - VAR06

	VAR01	VAR02	VAR03	VAR04	VAR05	VAR06	VAR07	VAR08	VAR09	var	var
1	0	0	2	2	0	2	0	2	0		
2	0	2	2	2	2	2	2	2	0		
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
4	2	2	2	2	2	2	2	2	0		
5	2	0	2	2	0	0	2	2	0		
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
7	0	0	0	2	0	0	0	2	2		
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
14	2	0	0	2	0	2	0	2	0		
15	2	0	2	2	0	0	2	2	0		
16	0	0	2	2	0	2	2	2	0		
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
18	0	2	2	2	2	2	2	2	2		
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
20	2	0	2	2	0	2	2	0	0		
21	2	0	2	2	0	2	2	2	0		
22	0	0	2	2	0	0	0	2	2		
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2		

Vista de datos Vista de variables

Ir a Configuración de PC para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

01:14 a.m.  
04/12/2020

## LISTA DE COTEJO PARA PENSAMIENTO CRÍTICO

**Edad y sección:** .....

**Docente:** .....

**Fecha:** .....

**Introducción:** La presente lista de cotejo, tiene por finalidad medir el nivel de desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de 4 años del nivel inicial, como parte de la ejecución del proyecto de investigación titulado: “Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.”, instrumento que será aplicado por la docente de aula.

El instrumento consta de 3 dimensiones y 9 indicadores, debiendo indicar que en el caso que el estudiante cumpla con el indicador, se consignará SI = 2 puntos y si no cumple, se consigna NO = 0 puntos, además la medición tomará en cuenta la siguiente escala de valoración:

<b>Escala de valoración</b>	
<b>Nivel de logro</b>	<b>Puntuación</b>
Inicio	0 a 6
Proceso	7 a 12
Logrado	13 a 18

Estudiantes		Dimensiones e indicadores							
		Razona y piensa con lógica			Analiza y juzga situaciones adecuadamente			Actúa con base fundamentada	
		Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No	Si/No
1	Construye una casa, seleccionando bloques de madera o cajas de cartón que le pueden servir, luego coloca los bloques más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesados como base.	Al jugar a la pelota y tener que alcanzar la caja con pelotas que está distante al lugar donde se encuentra, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos. Intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.	Cuando juega con el papá o mamá al adivinar un cuento a través de imágenes, al ver las imágenes, expresa de qué se tratará, cómo continuará o cómo terminará el cuento.	Juega al restaurante en el hogar con su familia, prepara el almuerzo, pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno.	Al momento de jugar a la pelota en familia, ordena la participación para patear, expresa primero pateo yo, segundo mi papá y, tercero mi mamá.	Jugando a partir de observar ilustraciones, es capaz de identificar características de personajes, animales, objetos o acciones, explorando cuentos, etiquetas, carteles, que se le presenten. Al manipular u observar objetos en casa menciona algunas de sus usos o características resaltantes.	Al momento de comer los alimentos en familia, expresa que antes se deben lavar las manos con agua y jabón para no contagiarse y enfermarse.	Al jugar sobre las formas, identifica y expresa que el plato tiene la misma forma que la tapa de la olla, por su forma circular.	Juegan en familia al encajar cajas de diferentes tamaños y expresa: “¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande”
2									
3									
		<b>Puntaje total</b>							
		<b>Nivel de logro</b>							

4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											

24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

Elaboración propia en base al Currículo Nacional

## ALFA DE CROMBACK DE LA PRUEBA PILOTO DE LA LISTA DE COTEJO DE PENSAMIENTO CRÍTICO

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,774	9

El valor de 0,774 del Alfa de Cronbach de la Lista de cotejo cuya variable pertenece al pensamiento crítico, indica una confiabilidad Alta del instrumento puesto que dicho valor se encuentra muy cerca a la unidad.

## BASE DE DATOS PARA EL ALFA DE CROMBACK DE LA PRUEBA PILOTO DE LA LISTA DE COTEJO DE PENSAMIENTO CRÍTICO

34 : VAR05 Visible: 9 de 9 variables

	VAR01	VAR02	VAR03	VAR04	VAR05	VAR06	VAR07	VAR08	VAR09	var	var	var
1	2	0	0	2	0	0	2	2	0			
2	2	0	0	2	0	2	2	2	2			
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
4	2	0	0	2	0	0	2	2	2			
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
7	2	0	0	2	0	0	2	2	2			
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
10	2	2	0	2	2	0	2	0	2			
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
14	0	0	0	2	0	2	2	2	2			
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
17	2	2	2	2	0	2	2	2	2			
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
20	2	2	2	2	2	0	2	2	2			
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
22	2	2	2	2	0	2	2	2	2			
23	2	2	0	2	2	0	2	0	2			

Vista de datos Vista de variables Ir a Configuración de PC para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON 01:42 a.m.  
04/12/2020

## Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO EN FAMILIA	,346	28	,000	,730	28	,000
PENSAMIENTO CRÍTICO	,399	28	,000	,698	28	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La presente prueba llamada de normalidad, tienen por finalidad determinar el coeficiente a utilizar para la aprobación de las hipótesis, por ello en los siguientes resultados, se toma en consideración, que como la muestra corresponde a 28 número menor que 50, tomamos en cuenta la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, y como la significancia para las primera variables es de 0,000, siendo menor que 0,05, entonces los datos no son normales, por consiguiente, se optó por aplicar la prueba de correlación de Rho de Spearman.

## Anexo 5: Validación de instrumentos

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo para medir el nivel de desarrollo del juego en familia.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de desarrollo del juego en familia de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, durante el año 2020.

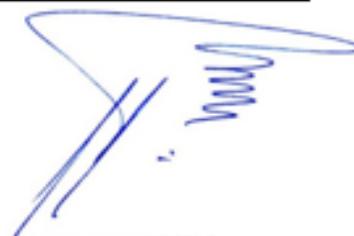
**DIRIGIDO A:** Estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Fiestas Purizaca José Guadalupe

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Psicólogo con doctorado en Ciencias de la Educación

**VALORACIÓN:**

ADECUADO	REGULAR	INADECUADO
X		



Dr. José G. Fiestas Purizaca

Psicólogo – C. Ps. P- 3850

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Inicio	Proceso	Logrado	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
JUEGO EN FAMILIA	DIMENSIÓN: JUEGOS DE IMITACIÓN	Demuestra empatía.	Demuestra empatía con sus familiares al momento de jugar. (Se muestra feliz al realizar los juegos en familia)				X		X		X		X			
		Se imagina escenarios.	Propone y se imagina diferentes escenarios.						X		X		X			
		Participa activamente.	Participa de manera activa en el juego.						X		X		X			
	DIMENSIÓN: JUEGOS SENSORIALES	Usa sus sentidos.	Hace uso de todos sus sentidos al momento de jugar.				X		X		X		X			
	DIMENSIÓN: JUEGO SIMBÓLICO	Propone juegos innovadores.	Propone situaciones de juego diferente e innovadoras.				X		X		X		X			

		Representa.	Realiza diferentes representaciones.						x		x		x		
		Gestiona emociones.	Gestiona sus emociones (miedo, ira, tristeza): Comenta o expresa con gestos cuando algo le causa tristeza, miedo, alegría.						x		x		x		
		Se relaciona.	Se relaciona e interactúa con los miembros de su familia.						x		x		x		
		Propone soluciones.	Propone soluciones ante la presencia de conflictos.						x		x		x		

Dr. José G. Fiestas Purizaca  
 Psicólogo  
 C. P -3850

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo para medir el nivel de pensamiento crítico.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, durante el año 2020.

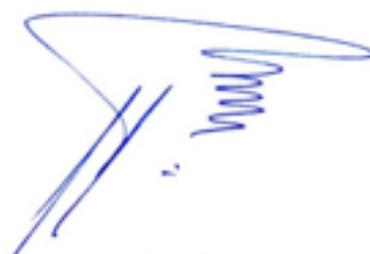
**DIRIGIDO A:** Estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Fiestas Purizaca José Guadalupe

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Psicólogo con doctorado en Ciencias de la Educación

**VALORACIÓN:**

ADECUADO	REGULAR	INADECUADO
X		



Dr. José G. Fiestas Purizaca  
Psicólogo  
C. Ps. P- 3850

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Inicio	Proceso	Logrado	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
PENSAMIENTO CRÍTICO	DIMENSIÓN: RAZONA Y PIENSA CON LÓGICA	Construye y selecciona.	Construye una casa, seleccionando bloques de madera o cajas de cartón que le pueden servir, luego coloca los bloques más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesados como base.				X		X		X		X		
		Utiliza estrategias adecuadas ante obstáculos.	Al jugar a la pelota y tener que alcanzar la caja con pelotas que está distante al lugar donde se encuentra, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos. Intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.						X		X		X		
		Se anticipa ante los hechos.	Cuando juega con el papá o mamá al adivinar un cuento a través de imágenes, al ver las imágenes, expresa de qué se tratará, cómo continuará o cómo terminará el cuento.						X		X		X		

DIMENSIÓN: ANALIZA Y JUZGA SITUACIONES ADECUADAMENTE	sigue secuencial.	Juega al restaurante en el hogar con su familia, prepara el almuerzo, pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno.				X		X		X		X		
	Organiza.	Al momento de jugar a la pelota en familia, ordena la participación para patear, expresa primero pateo yo, segundo mi papá y, tercero mi mamá.						X		X		X		
	Identifica características.	Jugando a partir de observar ilustraciones, es capaz de identificar características de personajes, animales, objetos o acciones, explorando cuentos, etiquetas, carteles, que se le presentan. Al manipular u observar objetos en casa menciona algunas de sus usos o características resaltantes.						X		X		X		
DIMENSIÓN: ACTÚA CON BASE FUNDAMENTADA	Indica con fundamento.	Al momento de comer los alimentos en familia, expresa que antes se deben lavar las manos con agua y jabón para no contagiarse y enfermarse.				X		X		X		X		
	Identifica con base.	Al jugar sobre las formas, identifica y expresa que el plato tiene la misma forma que la tapa de la olla, por su forma circular.						X		X		X		
	Identifica formas y tamaños.	Juegan en familia al encajar cajas de diferentes tamaños y expresa: "¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande"						X		X		X		

Dr. José G. Fiestas Purizaca

Psicólogo

C. Ps. P - 3850

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo para medir el nivel de desarrollo del juego en familia.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de desarrollo del juego en familia de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, durante el año 2020.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Puestas Chunga César Augusto

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magíster en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa.

**VALORACIÓN:**

ADECUADO	REGULAR	INADECUADO
x		

  
Magíster: César Augusto Puestas Chunga  
EVALUADOR

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACION Y/O RECOMENDACIONES		
				Inicio	Proceso	Logrado	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA OPCION DE RESPUESTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
JUEGO EN FAMILIA	DIMENSIÓN: JUEGOS DE IMITACIÓN	Demuestra empatía.	Demuestra empatía con sus familiares al momento de jugar. (Se muestra feliz al realizar los juegos en familia)				X			X		X		X			
		Se imagina escenarios.	Propone y se Imagina diferentes escenarios.						X		X		X				
		Participa activamente.	Participa de manera activa en el juego.						X		X		X				
	DIMENSIÓN: JUEGOS SENSORIALES	Usa sus sentidos.	Hace uso de todos sus sentidos al momento de jugar.				X		X		X		X				

DIMENSIÓN: JUEGO SIMBÓLICO	Propone juegos innovadores.	Propone situaciones de juego diferente e innovadoras.						X		X		X		
	Representa.	Realiza diferentes representaciones.						X		X		X		
	Gestiona emociones.	Gestiona sus emociones (miedo, ira, tristeza): Comenta o expresa con gestos cuando algo le causa tristeza, miedo, alegría.				X		X		X		X		
	Se relaciona.	Se relaciona e interactúa con los miembros de su familia.						X		X		X		
	Propone soluciones.	Propone soluciones ante la presencia de conflictos.						X		X		X		



Magister: César Augusto Puentes Chunga  
EVALUADOR

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo para medir el nivel de pensamiento crítico.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, durante el año 2020.

**DIRIGIDO A:** Estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Puestas Chunga César Augusto

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa.

**VALORACIÓN:**

ADECUADO	REGULAR	INADECUADO
X		

  
Magister: César Augusto Puestas Chunga  
EVALUADOR

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACION Y/O RECOMENDACIONES
				Inicio	Proceso	Logrado	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
PENSAMIENTO CRÍTICO	DIMENSIÓN: RAZONA Y PIENSA CON LÓGICA	Construye y selecciona.	Construye una casa, seleccionando bloques de madera o cajas de cartón que le pueden servir, luego coloca los bloques más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesados como base.						X		X		X		
		Utiliza estrategias adecuadas ante obstáculos.	Al jugar a la pelota y tener que alcanzar la caja con pelotas que está distante al lugar donde se encuentra, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos. Intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado.				X		X		X		X		
		Se anticipa ante los hechos.	Cuando juega con el papá o mamá al adivinar un cuento a través de imágenes, al ver las imágenes, expresa de qué se tratará, cómo continuará o cómo terminará el cuento.						X		X		X		

DIMENSIÓN: ANALIZA Y JUZGA SITUACIONES ADECUADAMENTE	Sigue secuencias.	Juega al restaurante en el hogar con su familia, prepara el almuerzo, pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno.				X		X		X		X		
	Organiza.	Al momento de jugar a la pelota en familia, ordena la participación para patear, expresa primero pateo yo, segundo mi papá y, tercero mi mamá.						X		X		X		
	Identifica características.	Jugando a partir de observar ilustraciones, es capaz de identificar características de personajes, animales, objetos o acciones, explorando cuentos, etiquetas, carteles, que se le presentan. Al manipular u observar objetos en casa menciona algunas de sus usos o características resaltantes.						X		X		X		
DIMENSIÓN: ACTÚA CON BASE FUNDAMENTADA	Indica con fundamento.	Al momento de comer los alimentos en familia, expresa que antes se deben lavar las manos con agua y jabón para no contagiarse y enfermarse.				X		X		X		X		
	Identifica con base.	Al jugar sobre las formas, identifica y expresa que el plato tiene la misma forma que la tapa de la olla, por su forma circular.						X		X		X		
	Identifica formas y tamaños.	Juegan en familia al encajar cajas de diferentes tamaños y expresa: "¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande"						X		X		X		



Magister: César Augusto Puentes Chunga  
EVALUADOR

**Anexo 6: Matriz de consistencia.**

<b>TEMA</b>	<b>PROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>MÉTODO</b>
Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.	<b><u>Problema General</u></b> ¿Cuál es la relación que existe entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura 2020?	<b><u>Objetivo General</u></b> Determinar la relación que existe entre el juego en familia y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.	<b><u>Hipótesis General</u></b> El juego en familia se relaciona significativamente con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.	<b>Tipo de Investigación:</b> Es de tipo no experimental. Enfoque Cuantitativo.  <b>Diseño de Investigación:</b> Alcance temporal: Transversal  Niveles: Descriptivo correlacional causal.
	<b><u>Problemas Específicos</u></b> 1) ¿De qué manera se relacionan los juegos de imitación y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura 2020?	<b><u>Objetivos Específicos</u></b> 1) Establecer la relación entre los juegos de imitación y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.	<b><u>Hipótesis Específicas</u></b> 1) Los juegos de imitación se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.	<b>Población:</b> 210 estudiantes.  <b>Muestra:</b> 30 estudiantes del nivel inicial

<p><b><u>Problemas Específicos</u></b></p> <p>2) ¿Cómo se relacionan los juegos sensoriales y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura 2020?</p>	<p><b><u>Objetivos Específicos</u></b></p> <p>2) Precisar la relación entre los juegos sensoriales y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.</p>	<p><b><u>Hipótesis Específicas</u></b></p> <p>2) Los juegos sensoriales se relacionan con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.</p>	
<p><b><u>Problemas Específicos</u></b></p> <p>3) ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020?</p>	<p><b><u>Objetivos Específicos</u></b></p> <p>3) Identificar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.</p>	<p><b><u>Hipótesis Específicas</u></b></p> <p>3) El juego simbólico se relaciona con el pensamiento crítico de los estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020.</p>	

## Anexo 7. Autorización de aplicación del instrumento por la autoridad educativa.

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN D LA SALUD”



I.E.I N° 001  
“MARIA CONCEPCION RAMOS CAMPOS-



### AUTORIZACIÓN

La Directora de la I.E.I N° 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, jurisdicción UGEL Piura, de la Dirección Regional de educación –Piura, que suscribe;

#### AUTORIZA:

A, La docente Roxana Francisca Saavedra Espinoza, estudiante de Maestría en Educación con Mención en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la universidad cesar vallejo, a ejecutar el proyecto denominado “Juego en familia y pensamiento crítico de estudiantes del nivel inicial de la IE 001 María Concepción Ramos Campos de Piura, 2020” en la I.E.N °001 María concepción Ramos campos.

Se expide la a presente a solicitud de la parte interesada, para fines de ejecutar la formulación, elaboración y ejecución de su proyecto de investigación y obtener el grado de Maestra.

Piura 14 de setiembre del 2020.

