



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Modelo de Estrategias Lúdicas para el Pensamiento Crítico y Creativo de los Niños y Niñas de 5 años de Preescolar, Bagua Grande**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Doctora en Educación

**AUTORA:**

Linares Mallap, Wendy Nathaly (ORCID: 0000-0002-9315-891X)

**ASESOR:**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

CHICLAYO - PERÚ

2022

## Dedicatoria

A mi madre Margarita

A mi familia

Por todo el apoyo y comprensión

Por los consejos y el aliento que me brindaron en el momento que lo necesitaba, a mis amigos y a las personas que de manera positiva influenciaron en mi para continuar con mi formación profesional.

## **Agradecimiento**

A la Universidad “César Vallejo” filial Chiclayo por darme la oportunidad de estudiar en su prestigiosa Escuela de posgrado en el programa de doctorado en educación, a los docentes quienes estuvieron en todo momento orientándome y brindándome sus conocimientos, a mis compañeros con quienes he compartido muchas experiencias y gratos momentos durante los estudios de la carrera profesional, a la profesora Silvia Quiroz Pizarro directora de la institución educativa N°284 donde realicé mi trabajo de investigación y a todas las personas que me apoyaron de manera directa e indirecta para concluir con los estudios de posgrado

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras.....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	16
3.2. Variables y operacionalización.....	17
3.3. Población y Muestra .....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimientos .....	19
3.6. Método de análisis de datos .....	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN .....	28
VI. CONCLUSIONES .....	35
VII. RECOMENDACIONES .....	36
VIII. PROPUESTA.....	37
REFERENCIAS .....	40
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1.	Dimensión procesar información.....	21
Tabla 2.	Dimensión construir conocimiento.....	21
Tabla 3.	Dimensión representaciones mentales.....	22
Tabla 4.	Dimensión operaciones mentales.....	22
Tabla 5.	Dimensión actitudes mentales.....	22
Tabla 6.	Desarrollo del pensamiento crítico a nivel de sus dimensiones...	23
Tabla 7.	Dimensión estética.....	23
Tabla 8.	Dimensión movilidad.....	24
Tabla 9.	Dimensión trabajo al límite.....	24
Tabla 10.	Dimensión objetividad.....	24
Tabla 11.	Dimensión motivación intrínseca.....	25
Tabla 12.	Desarrollo del pensamiento creativo a nivel de sus dimensiones.	25

## Índice de figuras

Figura 1.	Propuesta .....	36
-----------	-----------------	----

## Resumen

La presente investigación ha tenido como objetivo elaborar un modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande. Se trabajó con toda la población que estuvo conformada por 25 niños y niñas de la edad de 5 años de la institución educativa N°284. La investigación fue de tipo básica en su nivel propositivo porque se diseñó la propuesta de un modelo de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo. Para la recolección de datos se aplicó el test de pensamiento crítico y creativo a los niños y niñas y la entrevista a la docente de aula y directora; como resultados se comprobó que la mayoría de niños y niñas presentaron un nivel bajo del desarrollo del pensamiento crítico y creativo en todas sus dimensiones y que además las docentes no utilizan estrategias adecuadas para fomentar este pensamiento durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se llegó a la conclusión de que, las estrategias lúdicas son herramientas de gran utilidad para fomentar el pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, por ser el juego su principal actividad y una estrategia eficaz.

**Palabras clave:** Pensamiento crítico, pensamiento creativo, estrategias lúdicas, modelo.

## **Abstract**

The objective of this research has been to develop a model of playful strategies for the development of critical and creative thinking in 5-year-old preschool boys and girls in the city of Bagua Grande. We worked with the entire population, which was made up of 25 boys and girls of the age of 5 from educational institution No. 284. The research was basic in its propositional level because the proposal of a model of playful strategies was designed to develop critical and creative thinking. For data collection, the critical and creative thinking test was applied to the boys and girls and the interview with the classroom teacher and director; As a result, it was found that the majority of boys and girls presented a low level of development of critical and creative thinking in all its dimensions and that also the teachers do not use adequate strategies to promote this thinking during the teaching-learning process. It was concluded that playful strategies are very useful tools to promote critical and creative thinking in initial level 5-year-old boys and girls, as play is their main activity and an effective strategy.

**Keywords:** Critical thinking, creative thinking, playful strategies, model.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El nivel inicial de la Educación Básica Regular es fundamental porque en esta etapa las niñas y los niños fortalecen su desarrollo integral, a través de diferentes situaciones, momentos y experiencias que se suscitan en su entorno inmediato y en la institución educativa. En este período descubren el mundo a través de la exploración y el juego que es esencial para su crecimiento y asegura el aprendizaje y el desarrollo de diferentes habilidades y capacidades como el pensamiento crítico y creativo que en la actualidad se ha convertido en uno de los primordiales retos del presente siglo, lo que se convierte en un desafío para el sistema educativo.

En Estados Unidos, Cerf (2018) destacó la importancia de que los estudiantes del siglo XXI desarrollen el pensamiento crítico porque permite analizar y evaluar la información que reciben de la sociedad para cuestionarla, afirma también que para desarrollar este pensamiento es necesario desarrollar la capacidad de interpretar, analizar, evaluar y la capacidad de autoanalizarse.

Luque (2020) en relación a la educación en Corea manifiesta que esta constituye un referente muy relevante la haber ocupado uno de los primeros puestos en rendimiento escolar a nivel mundial, sin embargo subsisten muchos problemas que resolver, por ello se ha considerado que en las reformas educativas se tenga muy en cuenta el desarrollo de la creatividad de manera integrada.

Soto (2020) sostiene que, en el Caribe y Latinoamérica en general las instituciones educativas tienen que estar comprometidas con el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes, por tratarse de una habilidad que tiene prioridad en su desarrollo en el presente siglo, XXI, Toca entonces la participación efectiva en este tipo de tareas fundamentales en la formación de los estudiantes en general y de los niños en especial.

Minedu (2019) hizo un diagnóstico sobre el aprovechamiento académico de los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú, dentro de las deficiencias encontradas, acentuó la necesidad del progreso de las habilidades sociales y del pensamiento crítico, señalando que se debe considerar la importancia de los mediadores, medios, recursos, condiciones y materiales para alcanzar estos objetivos.

Bretel (2018) precisa que en el nuevo Currículo Nacional 2017, se ha incluido competencias que involucran el actuar utilizando el pensamiento crítico y creativo, para el desarrollo de capacidades que les permiten a los estudiantes resolver situaciones problemáticas.

En la Institución Educativa N°243 del sector Esperanza Baja de la ciudad de Bagua Grande, Utcubamba, Amazonas, se observó que el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes de 5 años es limitado y preocupante, al manifestar actitudes como no responder con facilidad a las preguntas que se les formula después de la lectura de un texto, tienen dificultad para argumentar sus ideas y para resolver situaciones problemáticas que se les plantea concordantes con su edad y que se presentan en diferentes situaciones en la institución educativa, en las visitas que se realizan a la comunidad y cuando están en contacto con la naturaleza. Se señalan como causas de esta problemática a las pocas oportunidades en que las docentes brindan en la aplicación de estrategias orientadas a analizar, razonar, resolver problemas, dar juicios de valor de acuerdo a su edad y nivel educativo. A esto se suma la escasa participación de los padres de familia dando oportunidades en sus hogares a los niños para preguntar, opinar, comentar, derivado probablemente por no conocer la relevancia del pensamiento crítico y creativo, por las limitaciones de tiempo entre otros aspectos. De no resolverse el problema señalado, los niños seguirán siendo pasivos, poco participativos con dificultades para tomar decisiones, analizar, interpretar y discernir la información, las consecuencias de no desarrollar ambos pensamientos afectará su formación en general. Asimismo, se hace más difícil contribuir con el desarrollo de la calidad educativa establecida por la OCDE y ODS-30 (2019) señalando que es necesario que la educación actual prepare a los niños, niñas y jóvenes para enfrentarse a este mundo cambiante, considerando en el currículo educativo herramientas que les permitan conocer el mundo, desarrollando competencias socio-afectivas y la capacidad crítica para fomentar los cimientos de una convivencia democrática y pacífica.

La pregunta de investigación fue: ¿Cómo el modelo de estrategias lúdicas promueve el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande-Amazonas?

Conociendo lo importante que es desarrollar el pensamiento crítico y creativo desde la primera infancia del ser humano y considerando que los niños de 5 años de edad de preescolar de Bagua Grande tienen un nivel bajo de pensamiento crítico y creativo, la investigación se justificó en cuatro grandes aspectos: en el práctico, posibilitó el diseño de un modelo de estrategias lúdicas pertinentes para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, las cuales se incorporarán en la programación curricular con actividades diarias. En el aspecto teórico dio lugar a incrementar los conocimientos a través de los resultados obtenidos con la ejecución de la investigación; asimismo la oportunidad de sistematizar información teórica relacionada con las variables de estudio. En el aspecto metodológico, se demostró la posibilidad de realizar cambios metodológicos desde el aula, elaborando y difundiendo guías de trabajo estructuradas técnicamente donde se percibe con claridad las estrategias metodológicas lúdicas. En el aspecto epistemológico, la investigación se sustentó científicamente en las teorías relacionadas al pensamiento crítico y creativo y a las estrategias lúdicas, las mismas que dan soporte a las variables tanto independiente como dependiente.

El objetivo general fue, elaborar un modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande. Los objetivos específicos fueron, identificar el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años, diseñar el modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo y evaluar la pertinencia del modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años.

Como hipótesis se planteó que, el modelo de estrategias lúdicas es una herramienta efectiva para promover el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

La revisión de investigaciones realizadas anteriormente ha permitido conocer muchas formas de trabajo educativo orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, como se detalla.

Kevser & Abide (2021) realizó el trabajo de investigación *The Effectiveness of Storyline-Based Education Program on Critical Thinking Skills of Preschool Children*, en la ciudad de Kırklareli, Turquía, para explorar el resultado del método de la historia en el pensamiento crítico de 43 niños de 5 años. Se aplicó un test de destrezas del pensamiento crítico y como resultado se obtuvo una discrepancia demostrativa en el puntaje total de la prueba de habilidades del pensamiento y en las calificaciones de interpretación, elucidación, deducción, análisis y autorregulación.

Da Cruz & Camino (2019) desarrollaron la tesis sobre pensamiento crítico y la educación de los niños de la ciudad de Vasco, con la finalidad de realizar una intervención educativa indagando periódicamente sobre el progreso del pensamiento crítico en los infantes del segundo ciclo. Como instrumentos utilizaron un cuestionario y el fichaje y llegaron a la conclusión que, mediante la lectura y recolección de opiniones difundidas por el objeto de estudio, se manifiesta la importancia del desarrollo del pensamiento crítico desde los primeros años de infancia.

Obregon & Fonseca (2018) en su trabajo relacionado con las tácticas sistemáticas integradas y pensamiento crítico, realizado en Santiago de Cali, aplicaron una estrategia metodológica completa para contribuir al desarrollo de destrezas para la solución de dificultades y de la optimización del pensamiento crítico de 16 niños entre 5 y 6 años de edad, en el que utilizaron el cuaderno de campo y la grabación de videos de los niños en el aula. Ellos llegaron a la conclusión de que, la aplicación de estrategias aumentó las habilidades del pensamiento crítico, de manera dinámica, entretenida, atrayente y placentera para el niño.

Alvarez (2019) en su investigación sobre el uso de las Tic para fomentar el pensamiento crítico en infantes que están en la etapa de transición, realizado en la ciudad de Medellín, Colombia, trabajaron con una población de 120 niños entre 4 y 6 años de edad, utilizaron una prueba para estimar las competencias del pensamiento crítico y un cuaderno de campo, llegando a la conclusión que, la estrategia pedagógica con uso de las Tic y las sesiones planeadas fueron adecuadas y acertadas, ya que respondieron a los perfiles reconocidos en los niños sobre el pensamiento crítico.

Medina, Velasquez, Alhuay y Aguirre (2017) en su tesis acerca del progreso de la capacidad creativa de niños del segundo ciclo de la EBR, que se realizó en la región de Puno, trabajaron con 23 niños de 5 años de edad, aplicaron una estrategia didáctica para desarrollar sus capacidades creativas, utilizaron el cuestionario, la guía de entrevista y la guía de observación como instrumentos de recolección de datos. Concluyeron que la estrategia didáctica aplicada contribuyó a mejorar la creatividad de los niños alcanzando un alto nivel de desarrollo.

Se consideraron algunas definiciones y teorías para las dos variables.

Según Romero (2020), el pensamiento crítico es la capacidad de pensar de manera racional y clara realizando enlaces entre las ideas lógicas, además es una habilidad que posee el ser humano para actuar de manera independiente y reflexiva al momento de tomar decisiones.

Para Facione (2011) el pensamiento crítico es poseer buena sensatez, lo que resulta contrario a lo absurdo e irracional. Sin embargo, cuando experimentan la razón más profundamente, surgen interrogantes que hacen pensar si es que el pensamiento crítico es igual al creativo, si se relaciona con la inteligencia o los resultados escolares. Este pensamiento involucra a la interpretación, autorregulación, análisis, evaluación, inferencia, explicación, para desarrollar este tipo de pensamiento es necesario tener cierto temperamento y curiosidad para explorar la agudeza espiritual y la pasión por la razón, dedicación y deseo o anhelo de deseo e información confiable.

El pensamiento crítico para Meller (2019) es divergente porque valora la eficacia de lo que existe y se apoya en metodologías y principios determinados y el pensamiento creativo es convergente porque trata de crear cosas nuevas y transgrede prácticas y modelos actuales. Sin embargo, estos pensamientos responden a la actitud crítica e indagadora por lo que es importante generar en los infantes la indagación para que de esta manera los niños logren desarrollar el pensamiento crítico y creativo.

Ennis (1989) señala que el pensamiento crítico implica saber pensar ante diferentes temas o problemas, y la principal característica de las personas críticas es saber utilizar ideas abstractas, lo que les permite formular preguntas con claridad, precisión y proporcionarles soluciones de forma eficaz.

El pensamiento crítico permite a las personas pensar de manera eficaz para resolver situaciones problemáticas de la vida diaria, lo que requiere el desarrollo de esta capacidad para ser considerado relevante, lo que significa que las instituciones educativas contribuyan al desarrollo de este tipo de pensamiento, brindar a los estudiantes oportunidades, momentos y situaciones desafiantes, motivarlos a pensar y pensar racionalmente para asumir y resolver estos desafíos (Bruine, Fischhoff y Parker, 2007).

Flores (2018) sostiene que el desarrollo del pensamiento creativo es de suma importancia en la escuela porque permite a los estudiantes alcanzar satisfactoriamente los propósitos establecidos a través de la comprensión, control y regulación.

Klimenko, Aristizábal & Restrepo (2019) señalan que la etapa preescolar de los niños es clave para el desarrollo del pensamiento, es en esta edad en donde se construye la base rectora de la conducta mental como base de conceptos y aprendizajes que será crucial para la adquisición de aprendizajes en los próximos años. La estrategia de mediación cognitiva que utilizan los maestros de preescolar para orientar y organizar las actividades externas de la relación entre el niño y el

objeto de exploración durante el proceso de andamiaje es crucial para la formación de su comportamiento psicológico. En así que los docentes de educación preescolar deben aplicar diferentes estrategias, recursos y generar situaciones que encaminen a los niños al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, porque se hallan en un período evolutivo para construir las bases orientadoras de sus acciones mentales.

Soto (2015) define al pensamiento crítico como las habilidades que identifican relaciones sustanciales, realizar deducciones correctas, valorar realidades, afirmaciones confiables y obtener conclusiones. Su importancia radica en su relación con el constructivismo, porque incita habilidades cognitivas en los alumnos y fomenta la libertad del pensamiento y se basa en una educación centrada en el estudiante. Además, plantea las siguientes características del pensamiento crítico: desarrollo de habilidades básicas como la investigación, interpretación, el juzgar, la lógica y el razonamiento. Analizar suposiciones y predisposiciones que se basan en juicios, evidencias e interrelaciones de los temas. Libertad Intelectual que se encarga de interpretar e en la razón como instrumento básico para la comprensión. Al mismo tiempo brinda algunas recomendaciones a los maestros para estimular el pensamiento crítico en los estudiantes como por ejemplo enseñar a plantear interrogantes a los alumnos en donde se refleje el pensamiento crítico, examinar diferentes puntos de vista sobre temas específicos, hacer interrogantes a los estudiantes para incentivar este pensamiento, realizar la evaluación para que los alumnos contrasten, analicen, sinteticen y juzguen la temática estudiada.

Dentro de las teorías que fundamentan este estudio, se consideraron para la variable pensamiento crítico y creativo, las siguientes:

Ausubel (1978) en su teoría del aprendizaje significativo, sostiene que un aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes son conscientes de que deben asociar la nueva información que desean con los aspectos resaltantes de la estructura cognitiva. Esto no debe hacerse al azar o al pie de la letra, sino que debe hacerse esencialmente. Como principios de esta teoría tenemos: existe una estrecha relación entre los conocimientos previos y los que se quieren adquirir, los

que sirven como base para la construcción de los nuevos aprendizajes; se debe despertar el interés del estudiante a través de actividades de su interés para que logre incorporar la información nueva a su estructura cognitiva; establecer un clima armonioso y familiar entre alumno y docente; facilitar actividades que permitan a los estudiantes participar opinando, debatiendo e intercambiando sus ideas; utilizar ejemplos para facilitar la comprensión de la teoría; el docente tendrá que guiar el proceso de adquisición del aprendizaje; crear aprendizajes ubicados en el contexto sociocultural.

Esta teoría se caracteriza porque la información tiene significado para el alumno, no es un proceso mecánico de incorporación de la información, tiene que ser recíproco existiendo una relación entre el que da la información y el que la recibe, los conocimientos que se adquieren deben ser aplicados a diferentes contextos, tiene que existir una conexión entre la nueva información y la que ya existe y finalmente el individuo tendrá la disposición para aprender si es que el aprendizaje tiene lógica y sentido para él.

Esta investigación se fundamentó en esta teoría porque es una de las teorías que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial, ya que aplicarla permite que los niños tengan la oportunidad de adquirir su propio aprendizaje relacionando lo que ya conocen o es familiar para ellos con la información que le brinda el adulto. Considerar esta teoría para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños del nivel inicial, me permitió desarrollar actividades que sean cotidianas, en donde los niños y niñas piensen sobre su propio conocimiento, participen, pregunten, relacionen, argumenten, emitan juicios de valor, opinen y propongan otras actividades de su interés.

Para Chrobak (2017) menciona que existe una estrecha relación entre este pensamiento y el aprendizaje significativo porque el pensamiento crítico posee capacidades de alta demanda cognitiva, lo que requiere que los estudiantes dominen la metacognición como fortaleza para el logro de los aprendizajes significativos, aprendiendo a aprender y aprendiendo a pensar.

Villarini (2003) en su teoría y pedagogía del pensamiento crítico, lo define como la destreza o habilidad general que permite el procesamiento de la información y la acumulación de conocimientos, de manera involuntaria, metodológica, creativa o crítica combinando expresión, manipulación y actitudes mentales para generar creencias y conocimientos y para pedir soluciones a problemas, además de tomar decisiones, comunicarse e interactuar con otros, y establezca metas y medios para alcanzarlas.

Del mismo modo propone características del pensamiento crítico que se consideraron como dimensiones para esta investigación como: Procesamiento de la información, que consiste en extraer información importante de diferentes fuentes, seleccionarla y organizarla teniendo en cuenta su relevancia, interpretarla y explicarla.

Construcción del conocimiento, se produce por las aproximaciones sucesivas desde la descripción reveladora, pasando por el análisis que transforma el objeto a un proceso de comprensión que es subjetiva a la vivencia del otro.

La representación, que viene a ser formas simbólicas de representar la realidad cuando está ausente, con la finalidad de darle sentido a todo lo que nos rodea.

Las operaciones mentales, se trata del acto de reconocer, identificar y comparar y además estudian las semejanzas y diferencias entre objetos o hechos y las actitudes mentales, que son la predisposición para realizar actividades y tareas, mostrando iniciativa, autonomía, optimismo y flexibilidad.

Piaget (1980), en su teoría Psicogenética, sustenta que todo individuo tiene la capacidad de pensar en función de determinadas condiciones biológicas, históricas y culturales naturales. Como parte del proceso de adaptación natural y apropiación cultural, los seres humanos desarrollan funciones mentales superiores como la percepción, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En el transcurso de su progreso, el sujeto no sólo desarrolla su propio conocimiento, sino que también desarrolla la estructura o mecanismo a través del cual adquiere ese conocimiento, es decir, establece conocimiento sobre el mundo, pero también establece su propia inteligencia. Propuso cuatro etapas para comprender el

desarrollo cognitivo humano: la etapa senso-motora que abarca desde que el niño nace hasta que adquiere el lenguaje; la etapa pre-operacional que inicia cuando el niño ya empieza hablar a partir de los dos años de edad y termina a los siete años de edad; la etapa de las operaciones concretas que inicia a los siete años de edad y termina al cumplir los once años de edad previo a la adolescencia y la etapa de las operaciones formales que abarca desde los once años en adelante. Además esta teoría tiene como características: el aprendizaje debe ser la consecuencia de las interacciones entre el sujeto y el objeto; todo lo que aprendemos es parte de un proceso de interrelaciones entre el mundo físico, social o común; el individuo que está aprendiendo está activo en sus etapas de su desarrollo integralmente; para adquirir el aprendizaje no depende nada más de las interacciones sino también de los esquemas u operaciones mentales que están en función de la madurez biológica y de las necesidades del sujeto.

Se consideró esta teoría en la investigación porque permitió conocer el proceso por el cual los niños adquieren el conocimiento, las etapas por las que pasan y las acciones que se deben considerar según su nivel, para poder realizar actividades pertinentes, interesantes y oportunas.

Chernezcaya (2014) considera que el pensamiento creativo es una habilidad superior del pensamiento que integra distintos tipos de pensamiento como lógico, divergente y convergente, visual-directo, práctico concreto y abstracto. La autora resalta que mientras más integrados están los distintos tipos y mecanismos del pensamiento, mayor es el nivel de pensamiento creativo.

Castro (2019) considera que el pensamiento creativo es aquel pensamiento que permite generar ideas nuevas que posibiliten la resolución de problemas, es así que el estudiante creativo siempre estará buscando mejores resultados, ya que no está conforme con lo que obtiene, es por ello que logra obtener aprendizajes significativos.

Suarez (2018) menciona que el pensamiento creativo está relacionado más con la imaginación que con la razón, lo que permite que los estudiantes desarrollen diversas maneras de pensar y desempeñarse en diferentes contextos educativos.

Para Correa (2020) el pensamiento creativo se trata del desarrollo de ideas, concepciones y composiciones nuevas con el objetivo de satisfacer necesidades, llegando a obtener resultados o productos originales.

Por otro lado, Shirota (2018) afirma que el pensamiento creativo incorpora nuevas ideas y nuevos conceptos con la finalidad de lograr satisfacer la demanda, obteniendo resultados únicos y originales.

Según Gutiérrez (2017) el pensamiento creativo es la capacidad que tiene el para innovar, crear, imaginar, suponer, descubrir y producir para mejorar la resolución de problemas actuando de manera coherente y con diversas respuestas.

Toapanta (2020) sostiene que el pensamiento creativo es la habilidad que nos permite generar ideas únicas y convertir la realidad de un contexto, al mismo tiempo pretende buscar nuevas maneras de solucionar los problemas.

Según Zevallos (2019) el pensamiento creativo tiene como propósito modificar la estructura del modelo, reconstruyéndolo para que sea óptimo. Se trata de reordenar la información de manera innovadora.

Ramos (2019) menciona que el pensamiento creativo es fundamental para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, porque les permite generar una amplia diversidad de ideas, mejorando de esa manera su aprendizaje.

Suárez y Wechsler (2019) afirman que para desarrollar la creatividad implica una interacción de distintas variables como las cognitivas, afectivas, sociales que permitirán lograr en los estudiantes la capacidad de resolución de problemas dando soluciones originales y flexibles. Asimismo, Sánchez (2003) indica que el pensamiento creativo es una capacidad que se manifiesta en el actuar del ser humano integrando los procesos psicológicos, cognitivos y afectivos, que influyen en toda persona para resolver de manera novedosa diversas situaciones.

Perkins (1994) describe seis dimensiones que destacan a las personas creativas: Estética, es una dimensión que se reconoce fácilmente en las personas creativas porque realizan trabajos originales, elegantes, bellos y con poder, estos individuos por lo general, manifiestan fuertes estándares de estética.

Descubrimiento de problemas, las personas creativas suelen ser muy eficaces para resolver problemas, indagan en la solución mediante metas opcionales y acercamientos tempranos, escogen las metas formulándose preguntas sobre su valor e investigan la naturaleza del problema y con periodicidad lo reencuadran.

Movilidad, los individuos creativos ven situaciones a la vez abstractas y concretas, se visualizan en distintos roles, utilizan frecuentemente analogías y metáforas, imaginan que ya consiguieron el resultado y lo valoran.

Trabajo al límite de la propia capacidad, las personas creativas trabajan al borde de sus habilidades y mantienen altos estándares. Agradecen y disfrutan de los riesgos de fracaso, aceptándolos como parte del proceso. También consideran a la confusión como habitual y la complejidad e inseguridad de sus proyectos.

Objetividad, el individuo creativo valora mucho los estándares y la opinión crítica de sus colegas. Evalúan sus creaciones cada cierto tiempo con más distancia. Son críticos inteligentes, optan aventurar sus ideas más que defenderlas apasionadamente.

Motivación intrínseca, la gente creativa disfruta de sus proyectos y su situación, involucrándose en ella intensamente, ejecutan las cosas de manera personal más que por distinciones, muestran una mayor motivación intrínseca en todo lo que hacen.

En relación a las estrategias lúdicas aquí algunas aportaciones:

Según Brown (1992) las estrategias son las herramientas que se utilizan para solucionar algún problema, y a la vez se fraccionan en dos grandes grupos: las de aprendizaje que se encargan del proceso, almacenamiento y la recuperación de la

información y las de comunicación, relacionadas con la salida de la información durante las interrelaciones entre sujetos.

Para Vásquez (2010) las estrategias de enseñanza son los modos de actuar de los docentes para que se produzcan aprendizajes en los estudiantes, por tal motivo, llegan a ser el producto de una actividad productiva, creativa y de experiencia, las cuales se planifican con anticipación al proceso de enseñanza y considerando los propósitos de cada acción.

Para Schmeck (1983) las estrategias de aprendizaje son un conjunto de procedimientos o planes secuenciados y encaminados hacia el logro de fines de aprendizaje y las estrategias didácticas son las diversas decisiones consientes y reflexivas que toma el docente al momento de desarrollar actividades con el fin de lograr las metas de aprendizaje.

Díaz (2017) considera que las estrategias lúdicas usadas en un salón de clase son un instrumento estratégico para lograr que el niño obtenga aprendizajes con sentido en un ambiente armonioso, motivador, atractivo y natural para lograr que los niños fortalezcan sus habilidades, y tengan predisposición para realizar trabajos en el aula demostrando curiosidad, creatividad en contextos que contribuyan a ampliar su vocabulario y generen una convivencia armoniosa.

Dansereau (1985) clasifica a las estrategias en el ámbito educativo de la siguiente manera:

Estrategias de producción, que permiten realizar vínculos entre lo nuevo y lo conocido.

Estrategias de organización, que involucra congregar la información, asignar organización a los contenidos de aprendizaje, fraccionando en partes e identificando relaciones y rangos. Como, por ejemplo: actividades didácticas y actividades lúdicas.

Estrategias de control de la comprensión, que están ligadas a la metacognición, son un mecanismo de supervisión de la labor y el pensamiento del estudiante y se identifican por su alto nivel cognitivo y de inspección voluntaria.

Colina y Reina (2004) sostienen que las estrategias lúdicas, son aquellas acciones, técnicas y métodos que se basan en el juego, las que crean diferentes situaciones para la socialización y favor la convivencia entre grupos. Su metodología de enseñanza es de carácter participativo y dialógico promovido por el uso de la creatividad y la pedagogía firme, de tácticas, ejercicios y juegos didácticos, creados especialmente para promover el aprendizaje significativo, así como también la práctica de valores. Del mismo modo plantean las dimensiones de las estrategias lúdicas como: la participación, que viene a ser el involucramiento de una persona en la realización de actividades de manera voluntaria o espontánea; la socialización, que es el proceso que normaliza la conducta social a través de las reglas y normas; las habilidades que son las capacidades que tiene un individuo para coordinar sus movimientos y ejecutar determinados trabajos, la motivación que es el impulso consciente o inconsciente, externo o interno del ser humano, que los conlleva a desarrollar ciertas actividades y la motivación, que es un mecanismo eficaz que induce y determina la conducta.

Por otro lado, Yániz (2006) propone pasos para crear estrategias que nos permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje que desean que logren los estudiantes como: plantear el objetivo de aprendizaje, elegir las actividades de aprendizaje teniendo en cuenta los objetivos, seleccionar con claridad los propósitos de cada actividad, precisar los resultados de aprendizaje que se pretenden alcanzar, determinar el tiempo para la ejecución y planificar la permanencia, delimitar los indicadores para evaluar el proceso y confeccionar un guión con información que necesiten los alumnos para efectuar la actividad.

Las teorías que sustentan la importancia de las estrategias lúdicas o el juego en el aula son las que se mencionan a continuación:

Groos (1902) en su teoría del pre ejercicio, recalca la relevancia que posee el juego para desarrollar capacidades y habilidades para que los niños se desenvuelvan con autonomía en la etapa adulta. Él cree que el juego es un ejercicio de preparación para la vida de adulto, constituyéndose como un pre ejercicio de las funciones

cerebrales y de los instintos. Clasifica al juego en categorías: La primera categoría el juego de experimentación, que consiste en el instinto de destrucción sistemática del objeto. La segunda categoría los juegos de locomoción, que tiene por base única el cambio de lugar.

La tercera categoría son los juegos cinagéticos, que consiste en competencias, combates. La cuarta categoría son los juegos arquitectónicos, que consiste en construcciones con diferente material. La quinta categoría son los juegos imitativos y de curiosidad.

Las categorías propuestas por Gross se consideraron como dimensiones de la variable estrategias lúdicas para esta investigación ya que son de relevancia y significatividad para trabajar con niños en edad preescolar.

Claparède (2007) con su teoría de la derivación por ficción, sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a dar satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto". Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de situarse en el "como sí", y lo que verdaderamente caracteriza el juego es la función simbólica. Según este autor, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños puede desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega.

Señala además que el juego es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre y que es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa.

Esta teoría se caracteriza por los juegos de ficción o fantasía y por su función simbólica.

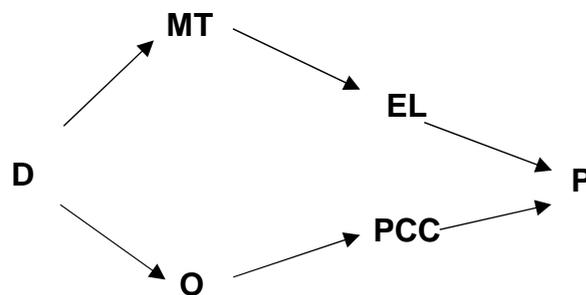
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es básica porque no produce cambios en los sujetos que intervienen en la investigación y es propositiva porque se diseñó la propuesta de un modelo de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande. Concordando con Estela (2020) que señala que la investigación propositiva viene a ser el estudio dónde se expone un recurso para dar solución a un determinado problema.

El diseño de investigación fue no experimental, ya que no se maneja a las variables, solamente se evalúa a la realidad tal como se la encuentra, lo que involucra a que las variables permanecerán firmes en su naturaleza (Hernández, 2018, et al.).

Cuyo diagrama es:



Dónde:

D : Diagnóstico

MT : Marco teórico

O : Objetivos

EL : Estrategias Lúdicas

PCC : Pensamiento crítico y creativo

P : Propuesta

### **3.2. Variables y operacionalización**

#### **Variables**

Estrategias lúdicas

Pensamiento crítico y creativo

#### **Operacionalización**

La operacionalización de las variables de estudio se presenta en el anexo 01.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población**

La población estuvo conformada por 25 niños de cinco años de edad de los cuales 12 son varones y 13 mujeres, 1 docente y la directora de la institución educativa N°284 de la ciudad de Bagua Grande en el año 2021.

Toledo (2016) señala que la población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación.

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

La observación fue aplicada a través de un test para medir el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años, considerando las dimensiones correspondientes, que según Hernández, Fernández y Baptista (2018) la observación es un método confiable, válido y permite el registro sistemático de la variable o variables a estudiar (Anexo 02).

La técnica de la entrevista se aplicó por medio de una guía de entrevista dirigida a la docente del aula de 5 años de la institución educativa de inicial en donde se realizó la investigación, así como a la directora; con preguntas abiertas relacionadas con las variables de estudio (Anexo 03).

Folgueiras (2016) señala que la entrevista es una técnica de recolección de datos, que es una estrategia que se utiliza para métodos de investigación, posee su propio valor y cuyo objetivo es conseguir información sobre sucesos, prácticas y opiniones de los individuos.

La programación nos permitió disponer de un programa relacionado con las variables de estudio, que consiste en la planificación de acciones con una propuesta didáctica cuya estructura comprende aspectos generales, competencias, programación, actitudes, secuencia didáctica, diseño de evaluación y referencias (Anexo 05).

Valls (2021) define a la programación como un conjunto de actividades, sistemáticas y ordenadas secuencialmente por los docentes, con una intención pedagógica.

Las sesiones de aprendizaje se elaboraron con la aplicación de estrategias lúdicas para contribuir con el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar.

Valdés (2006) menciona que dosificar es distribuir razonablemente los contenidos que se pretenden enseñar entre todos los aspectos de organización para la enseñanza- aprendizaje con el objetivo de lograr su desarrollo integral.

### **Validez**

La validez de los instrumentos de investigación fue sometida a juicio de 05 expertos doctores en educación, quienes recibieron una solicitud adjuntando los instrumentos necesarios para dicho procedimiento, así como también la ficha de evaluación dando conformidad a los instrumentos de ambas variables de estudio, alcanzando las recomendaciones necesarias, luego se aplicó la V de Aiken para la validez.

### **Confiabilidad**

La confiabilidad se determinó con una prueba piloto a 10 niños que no pertenecieron a la muestra de estudio y se aplicó el alfa de Cronbach para

determinar la fiabilidad de la misma, la cual tuvo como resultado una confiabilidad de 0,873 (Anexo 07).

Como lo menciona Morales (2007) que la confiabilidad nos señala el grado en el que se producen los mismos resultados al aplicar el instrumento repetidamente a los mismos sujetos.

### **3.5. Procedimientos**

La obtención de la información se ejecutó a través de la consulta a diferentes fuentes y plataformas como Google académico, ProQuets, Scopus, para encontrar la base teórica. Para la recolección de información de la realidad problemática se hicieron las respectivas coordinaciones con la dirección de la institución educativa a quien se solicitó el permiso y autorización para la ejecución de la investigación (Anexo 06) y con la plana docente para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y con los padres de familia para que apoyen con la participación de sus niños y niñas.

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

Los datos que se obtuvieron con la aplicación de los instrumentos de investigación fueron analizados con los programas de Excel y SPSS de los que se obtuvieron las tablas, que sirvieron para realizar el análisis respectivo.

La información que se recolectó con la guía de entrevista fue analizada e interpretada de acuerdo a los resultados en relación a las dimensiones de cada una de las variables con la aplicación del programa Atlas ti.

### **3.7. Aspectos éticos**

Los aspectos éticos del estudio se centraron en lo establecido del Código de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo (2020), en el que se establece contar con el consentimiento libre de las personas que se incluirán en la investigación y a quienes se les brindó la información del proceso de duración de la investigación y se mantuvo la privacidad de su identidad; del mismo modo las citas que se consideraron en el trabajo de investigación se aplicaron según normas Apa séptima edición y teniendo en cuenta los estándares internacionales y al campo

disciplinar de la Universidad César Vallejo. La publicación de la investigación se hizo una vez concluida, con la veracidad de los resultados y con el consentimiento del autor y coautores.

#### IV. RESULTADOS

Los resultados de la investigación se presentan considerando los objetivos, en tablas seguidas del análisis correspondiente.

##### Resultados del desarrollo del pensamiento crítico.

**Tabla 1.** *Dimensión procesar información*

Niveles	F	%
Bajo	18	72%
Medio	6	24%
Alto	1	4%
Total	25	100%

*Nota:* Test aplicado a la muestra de estudio

Un total de 18 niños igual al 72% se ubicaron en un nivel bajo en la dimensión procesar información relacionado con el pensamiento crítico; el 24% igual a 6 niños en el nivel medio y 1 de ellos igual 4% se ubicó en el nivel alto.

**Tabla 2.** *Dimensión construir conocimiento*

Niveles	F	%
Bajo	16	64%
Medio	8	32%
Alto	1	4%
Total	25	100%

*Nota:* Test aplicado a la muestra de estudio

Se observa que 16 niños que corresponden al 64% del total presentan un nivel bajo en la dimensión construir conocimiento del pensamiento crítico; 8 niños que son el 32% alcanzaron un nivel medio y 1 niño que es el 4% del total se encuentra en el nivel alto.

**Tabla 3.** *Dimensión representaciones mentales.*

Niveles	F	%
Baja	20	80%
Media	5	20%
Alta	0	0%
Total	25	100%

*Nota:* Test aplicado a la muestra de estudio

Se observa que el 80% del total que vienen a ser 20 niños tienen un nivel bajo; el 20% que corresponde a 5 niños un nivel medio y el 0% un nivel alto de la dimensión representaciones mentales del pensamiento crítico.

**Tabla 4.** *Dimensión operaciones mentales.*

Niveles	F	%
Bajo	16	64%
Medio	8	32%
Alto	1	4%
Total	25	100%

*Nota:* Test aplicado a la muestra de estudio

Del total de niños, 16 de ellos que representan el 64% están ubicados en el nivel bajo; 8 niños correspondiente al 32%, en el nivel medio y sólo 1 niño que corresponde al 4% se ubica en el nivel alto de la dimensión operaciones mentales del pensamiento crítico.

**Tabla 5.** *Dimensión actitudes mentales.*

Niveles	F	%
Bajo	17	68%
Medio	7	28%
Alto	1	4%
Total	25	100%

*Nota:* Test aplicado a la muestra de estudio

El 68% del total de la población que vienen a ser 17 niños tienen un nivel bajo de la dimensión actitudes mentales del pensamiento crítico, el 28% que son 7 niños se hallan en el nivel medio y el 4% que corresponde a 1 niño se localiza en el nivel alto.

**Tabla 6.** *Desarrollo del pensamiento crítico a nivel de sus cinco dimensiones.*

Niveles	Procesar información		Construir conocimiento		Representaciones mentales		Operaciones mentales		Operaciones mentales	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	18	72%	16	64%	20	80%	16	64%	17	68%
Medio	6	24%	8	32%	5	20%	8	32%	7	28%
Alto	1	4%	1	4%	0	0%	1	4%	1	4%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

*Nota:* Test aplicado a la muestra de estudio

Se observa que los mayores porcentajes que se obtuvieron en las cinco dimensiones del pensamiento crítico fueron en el nivel bajo, destacando los puntajes más elevados en las dimensiones representaciones mentales y procesar información.

## Resultados del desarrollo del pensamiento creativo

**Tabla 7.** *Dimensión estética*

Niveles	F	%
Bajo	17	68%
Medio	7	28%
Alto	1	4%
Total	25	100%

Nota: Test aplicado a la muestra de estudio

Del 100% de la población, 68% correspondiente a 17 niños, presentan un nivel bajo de la dimensión estética del pensamiento creativo, el 28% que son 7 niños un nivel medio y el 4% que representa a 1 niño presenta un nivel bajo.

**Tabla 8.** *Dimensión movilidad*

Niveles	F	%
Bajo	15	60%
Medio	8	32%
Alto	2	8%
Total	25	100%

Nota: Test aplicado a la muestra de estudio

Un total de 15 niños semejante al 60% muestran un nivel bajo en la dimensión movilidad del pensamiento creativo; el 32% equivalente a 8 niños en el nivel medio y 2 niños que corresponden al 8% están en el nivel alto.

**Tabla 9.** *Dimensión trabajo al límite.*

Niveles	F	%
Bajo	13	52%
Medio	9	36%
Alto	3	12%
Total	25	100%

Nota: Test aplicado a la muestra de estudio

Del total de la población, 13 niños que corresponden al 52% tienen un nivel bajo, 9 niños igual al 36% muestran un nivel medio y 3 niños que vienen a ser el 12% se encuentran en el nivel bajo de la dimensión trabajo al límite del pensamiento creativo.

**Tabla 10.** *Dimensión Objetividad.*

Niveles	F	%
Bajo	12	48%
Medio	9	36%
Alto	4	16%
Total	25	100%

Nota: Test aplicado a la muestra de estudio

El 48% que representan a 12 niños del total de la población muestran un nivel bajo de la dimensión objetividad del pensamiento creativo, el 36% que son 9 niños, se hallan en el nivel medio y el 16% igual a 4 niños se encuentran en el nivel alto.

**Tabla 11.** *Dimensión Motivación Intrínseca.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	52%
Medio	8	32%
Alto	4	16%
Total	25	100%

Nota: Test aplicado a la muestra de estudio

Del total de niños de la población, el 52% revelan un nivel bajo en la dimensión motivación intrínseca del pensamiento creativo; el 32% que equivale a 8 niños están en el nivel medio y el 16% igual a 4 niños se ubicaron en el nivel alto.

**Tabla 12.** *Desarrollo del pensamiento creativo a nivel de sus cinco dimensiones.*

Niveles	Estética		Movilidad		Trabajo allímite		Objetividad		Motivación intrínseca	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	17	68%	15	60%	13	52%	12	48%	13	52%
Medio	7	28%	8	32%	9	36%	9	36%	8	32%
Alto	1	4%	2	8%	3	12%	4	16%	4	16%
Total	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Nota: Test aplicado a la muestra de estudio

Se muestra que se obtuvieron los mayores porcentajes en el nivel bajo en todas las cinco dimensiones del pensamiento creativo, en donde se destacan con los porcentajes más altos las dimensiones estética y movilidad.

## **Resultados a nivel del modelo**

El modelo se elaboró considerando el diagnóstico realizado a través del test aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad, de la entrevista realizada a las docentes de aula y de la observación al contexto.

Se tuvo en cuenta los fundamentos pedagógicos, antropológicos y psicológicos para la educación en el nivel inicial; los valores como la responsabilidad, el respeto, la solidaridad, la empatía, la sinceridad y la paciencia, los cuales se consideran en el desarrollo de las sesiones que comprende la propuesta.

En cuanto a la planificación se seleccionaron las competencias, capacidades e indicadores del Currículo Nacional relacionados al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, se seleccionaron también las estrategias lúdicas y las técnicas e instrumentos de evaluación.

El modelo fue validado por expertos profesionales del nivel de educación inicial quienes hicieron llegar observaciones y recomendaciones, siendo consideradas para hacer las mejoras del caso.

El tratamiento de los datos considerados en la ficha de evaluación del modelo determinó un valor de 1 según la V de AIKEN, señalando que el modelo es pertinente y por lo tanto susceptible de ser aplicado para contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de edad.

## V. DISCUSIÓN

La investigación estuvo orientada a elaborar el modelo de estrategias lúdicas con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños de 5 años de preescolar, para ello se tuvo en cuenta el diagnóstico realizado en la institución educativa inicial N°284 de la ciudad de Bagua Grande, en donde se tuvo como resultado el bajo nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños de 5 años y que además las docentes que tienen a cargo el aula de niños de 5 años no utilizan estrategias adecuadas, motivadoras y del interés de los niños, es por ello que se determinó utilizar las estrategias lúdicas para fomentar estos pensamientos ya que el juego es la principal y más placentera actividad que realiza el niño, para ello se hizo la revisión de diferentes fuentes bibliográficas con información interesante sobre estrategias lúdicas.

Después de la elaboración del modelo, se sostiene que las estrategias lúdicas se convierten en una herramienta primordial para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, ya que a través del juego los niños adquieren diferentes aprendizajes, habilidades, capacidades y desarrollan competencias que les permitirán actuar de manera autónoma, innovadora, creativa y ser competente en diferentes campos y ámbitos de la sociedad.

Para lograr alcanzar el objetivo general primero se tuvo que identificar el nivel de desarrollo que tenían los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°284 de la ciudad de Bagua grande, para tal objetivo se realizó la aplicación del test de pensamiento crítico y creativo, el cual fue elaborado para la docente investigadora, teniendo en cuenta las dimensiones de la variable pensamiento crítico y creativo. Debido a la pandemia actual y a la modalidad remota que se está trabajando, el test se aplicó a través de la plataforma zoom en dónde se citó a una hora específica a cada niño con el apoyo de los padres de familia y docente de aula. Los resultados obtenidos fueron que los niños de 5 años han alcanzado un nivel bajo de desarrollo de pensamiento crítico porque existe dificultad para la interpretación, análisis y comprensión de los textos, además tienen problemas para resolver situaciones problemáticas que se suscitan en el aula y en las visitas que se realizan fuera de la institución educativa, también se puede destacar que los niveles más bajos

obtenidos fueron por los varones en dimensiones cómo el procesar información, construcción del conocimiento y representaciones mentales. Esto puede deberse a diferentes factores como la falta de actividades motivadoras y pertinentes en el aula que involucren indicadores para desarrollar cada dimensión del pensamiento crítico y creativo, también podemos considerar como posible causa a la poca estimulación que tienen los niños y niñas en su vida cotidiana especialmente en su hogar, ya que muchos padres suelen sobreproteger a sus hijos y no les permiten actuar con autonomía, participar en actividades en dónde tengan que resolver problemas por sí solos tomando sus propias decisiones de manera crítica y utilizando su creatividad.

Es importante mencionar que se realizó la confiabilidad del test a través de la aplicación a un grupo piloto de 10 niños de la edad de 5 años que presentan características similares a la población de esta investigación, en donde se obtuvo después del procesamiento de datos en el programa SPSS un puntaje de ,873 demostrando que es un instrumento confiable.

De mismo modo se elaboró y aplicó una guía de entrevista dirigida a la docente del aula de 5 años de la institución educativa N°284, la que reveló la falta de aplicación de estrategias pertinentes en la planificación de las sesiones de aprendizaje para desarrollar el pensamiento crítico y creativo y otros pensamientos de alta demanda cognitiva, este instrumento también permitió conocer la gran necesidad que existe en la institución antes mencionada de que se desarrollen actividades con el uso de estrategias lúdicas que resulten motivadoras y oportunas para desarrollar estos pensamientos en los niños de preescolar.

Como segundo paso se diseñó el modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, en donde se tuvo en cuenta los resultados obtenidos en la recolección de datos a través del test y la entrevista realizada a la docente del aula de 5 años de la institución educativa inicial N°284, además de bibliografía sobre estrategias lúdicas y sobre el desarrollo del niño ya que se tuvo en cuenta las características de los niños de 5 años para poder formular actividades pertinentes e del interés de los mismos; como base teórica se consideró la teoría

del Pre ejercicio de Karl Gross, de la que se obtuvieron los juegos que se utilizaron para el desarrollo de las 20 sesiones de aprendizaje, teoría que resulta ser interesante para aplicarla en el nivel inicial y que plantea una forma diferente de trabajar con los niños de esta edad, despertando en ellos la creatividad, la imaginación, la parte crítica, la toma de decisiones y otros pensamientos.

Las 20 sesiones de aprendizaje que se proponen presentan temas motivadores para los niños en los que se desarrollan los juegos que se adaptaron de la teoría de Karl Gross, dándole un sentido pedagógico considerando los procesos didácticos de cada área del nivel inicial y relacionándolo con las competencias, capacidades e indicadores que enfocan el desarrollo del pensamiento crítico y creativo planteados en el currículo nacional de educación básica regular de la educación peruana.

A continuación, se evaluó la pertinencia del modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo para ello se consideró invitar a cinco expertos, especialistas del nivel inicial con amplia experiencia en el campo educativo, quienes tuvieron a bien validar el modelo, para ello se envió una copia de la propuesta a cada uno solicitando su validación, después revisarla y evaluarla llegaron a la conclusión de que las veinte sesiones propuestas son pertinentes, que están enfocadas a desarrollar el pensamiento crítico y creativo y que resultan interesantes para los niños de preescolar, lo que fundamenta que la propuesta de estrategias lúdicas es una herramienta eficaz para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños de 5 años.

Para la elaboración de los instrumentos de recolección de datos que fueron el test de pensamiento crítico y creativo y la guía de entrevista; para el test se tuvo en cuenta las características, rasgos, habilidades de los niños de la edad de 5 años para ello se hizo la revisión bibliográfica de sobre teorías relacionadas con el desarrollo cognitivo y psicológico del niño, se consideró si la cantidad de la población que estuvo conformada por 25 niños y niñas de 5 años de preescolar de la institución educativa N°284 era factible para realizar la investigación, así como la posibilidad de trabajar con la población contando con la autorización de la directora, docente y padres de familia para poder llegar a ellos y aplicar el test de pensamiento

crítico y creativo. Además, se consideró otros factores como el estado de ánimo de los niños y niñas, el acceso a internet, si contaban con dispositivos tecnológicos en casa ya que el instrumento se aplicó a través de la plataforma Zoom.

Para la elaboración y aplicación de la guía de entrevista se ejecutó a través del WhatsApp con videollamada a la docente de aula, la entrevista se hizo de acuerdo a la variable estrategias lúdicas porque las preguntas fueron formuladas para obtener información sobre el tipo de estrategias que utilizaban las docentes en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje y para conocer qué tan importante es para ellas el uso de estrategias lúdicas en su planificación curricular, además de poder obtener información sobre como fomentaban el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de sus estudiantes desde su programación diaria.

La aplicación de los dos instrumentos se realizó con éxito, porque se logró recolectar información de todos los estudiantes considerados como la población de esta investigación y se obtuvo información importante de la docente de aula a quien se entrevistó, permitiendo de esta manera hacer el diagnóstico que fue el punto de partida de este trabajo de investigación.

La investigación que se realizó es relevante porque posibilita que otros docentes del nivel inicial puedan aplicar en su programación curricular diaria la propuesta que se ha planteado el modelo de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños de 5 años, ya que resulta ser interesante, eficaz y se sustenta en diferentes bases teóricas de psicopedagogos, pedagogos y psicólogos que han realizado diversos estudios del desarrollo del niños lo largo de los años, además y que además ha considerado estrategias que son fundamentales para trabajar con niños del nivel inicial que son las estrategias lúdicas que tienen que ver con el juego que se convierte en una necesidad para los niños y la actividad más importante para él. También se puede asegurar que esta investigación servirá como referente para futuras investigaciones relacionadas a este tema que está tomando mucha relevancia a nivel mundial por ser el pensamiento crítico y creativo un pensamiento fundamental en la actualidad y que gracias a ello los niños podrán adquirir otros aprendizajes de alta demanda cognitiva, para poder ser personas

competentes, innovadoras, capaces de dar solución a cualquier problemática que se le presenten en su vida futura.

Para fundamentar esta investigación se indagó y seleccionó la información más relevante relacionada a las dos variables en las bases de datos que ofrece la biblioteca de la universidad César Vallejo como Esbc, ProQuest, Scopus y en otros como Google académico, quienes nos proporcionaron artículos y tesis que sirvieron como antecedentes de la investigación. Para definir las variables y plantear las dimensiones para poder elaborar el test y el modelo de estrategias lúdicas, se ha tenido por conveniente trabajar con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, la teoría psicogenética de Jean Piaget, la teoría y pedagogía del pensamiento crítico de Jusino Villarini, la teoría del pre ejercicio de Karl Gross, la teoría de la derivación por ficción y otras aportaciones importantes como la de Perkins, Brown, Claparède; teorías y aportaciones que ampliaron los conocimientos sobre las dos variables; además dieron sustento a las actividades propuestas en el modelo de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años y permitieron conocer más a profundidad el desarrollo y características de los niños y su desarrollo para poder determinar el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo en el que se encuentra la población de estudio a través del test.

Tener una base teórica es imprescindible en un trabajo de investigación porque es con ella como sustentamos y justificamos cada acción, actividad y recurso que proponemos en la investigación; por tal motivo el modelo que se propone está basado en teoría importante e interesante sobre el desarrollo cognitivo y emocional del niño, pensamiento crítico y creativo, estrategias lúdicas, así como también la relación entre la teoría, la experiencia y la innovación de la docente investigadora.

En cuanto a los antecedentes que sirvieron como referente en esta investigación se observa que la mayoría de los autores proponen el uso de las estrategias educativas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo y que a nivel internacional y nacional se está tratando estos pensamientos, demostrando que el pensamiento crítico y creativo se convierten en competencias fundamentales para

los estudiantes en el siglo XXI porque les permitirán desenvolverse de manera competente en esta sociedad con cambios constantes y desafiantes. Las estrategias que se ha podido identificar son las estrategias de aprendizaje que resultaron ser eficaces en los resultados de estos estudios. De lo mencionado podemos mencionar lo importante que es trabajar para desarrollar el pensamiento crítico y creativo desde la infancia el desarrollo y que las estrategias se convierten en los mejores aliados para alcanzar tal objetivo.

En concordancia con los resultados que se obtuvieron a través de la aplicación del test a los estudiantes, se sostiene que los niños de 5 años no han desarrollado aún el pensamiento crítico y creativo porque presentaron niveles bajos en todas las dimensiones de estos pensamientos, esto se puede demostrar al observar el cuadro 6 y el cuadro 12 de los resultados, es por ello que se hace necesario el uso de estrategias lúdicas que resultan ser eficaces para desarrollar el pensamiento crítico y creativo. Se corroboran de la siguiente manera:

1. Se puede observar que a nivel de las cinco dimensiones del pensamiento crítico, el 72% de estudiantes están un nivel bajo en la dimensión procesar información, en la dimensión construir conocimiento el 64% de niños se encuentran en el nivel bajo, en la dimensión representaciones mentales el 80% está en el nivel bajo, así como 64% de los niños presenta nivel bajo en la dimensión operaciones mentales y el 68% de ellos en la dimensión actitudes mentales se encuentran ubicados en el nivel bajo, por lo que se corrobora que aún no han desarrollado el pensamiento crítico ya que la mayoría de ellos están en el nivel bajo en todas las dimensiones al observar los resultados del pensamiento creativo encontramos que en todas las dimensiones de este pensamiento, se obtuvieron los porcentajes más altos en el nivel bajo, corroborando que los niños de 5 años de la institución educativa N°284 aún no han desarrollado este pensamiento.

Estos resultados demuestran que la hipótesis que se planteó está probada porque al encontrar deficiencias en el desarrollo de todas las dimensiones del pensamiento crítico y creativo, surge la necesidad de trabajar desde el aula en la programación

diaria con estrategias efectivas que permitan a los niños alcanzar niveles altos en las dimensiones de estos pensamientos, es por ello que se considera a las estrategias lúdicas como herramienta eficaz para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo por ser las estrategias más interesantes para los niños y que a la vez logran generar diferentes aprendizajes, ya que son actividades placenteras, y que más les agradan a los niños porque a través de ellas aprenden jugando y de manera divertida.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Al realizar el diagnóstico se encontró que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°284 de Bagua Grande aún no han desarrollado el pensamiento crítico y creativo ya que presentaron bajos niveles de desarrollo en todas las dimensiones de estos pensamientos.
2. Para el diseño del modelo de estrategias lúdicas se debe considerar como primer paso el diagnóstico de la realidad para conocer las características de los niños y niñas, su nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo y los fundamentos teóricos que serán la base en la que se argumente la utilidad de las estrategias lúdicas.
3. El modelo de estrategias lúdicas es pertinente para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial, ya que según la evaluación de expertos resulta ser un modelo valioso, eficiente y responde a las características y necesidades de niños de esta edad.

## VII. RECOMENDACIONES

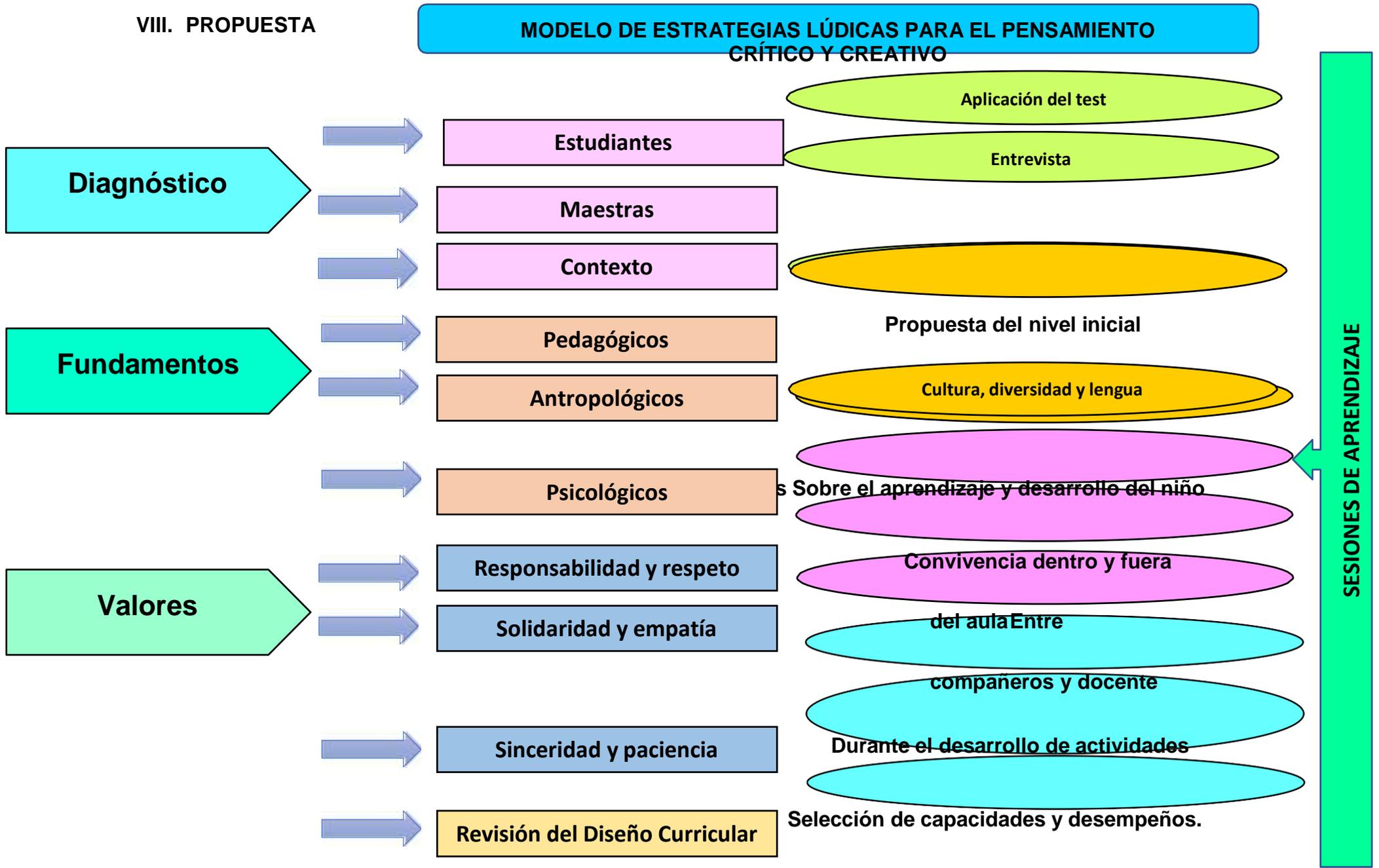
Se debe fomentar desde las aulas de las instituciones educativas del nivel inicial el desarrollo del pensamiento crítico y creativo por ser pensamientos necesarios para que los niños logren interpretar, analizar, procesar información y resolver problemas de manera creativa y eficiente.

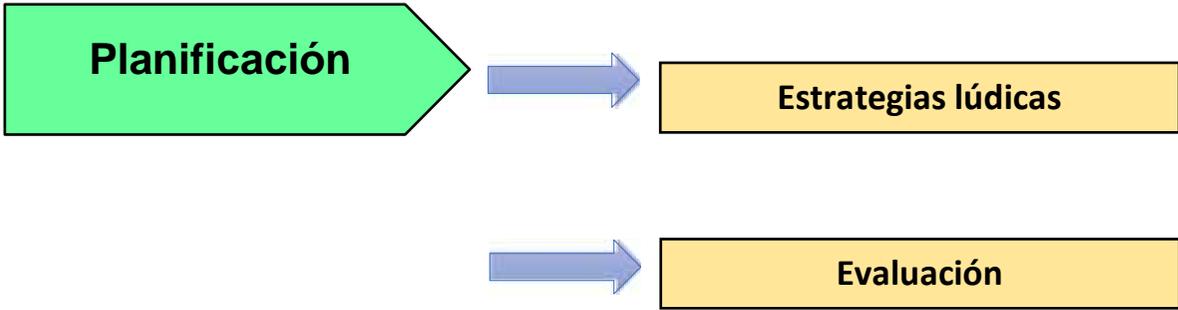
A todos los docentes que trabajen con niños de 5 años del nivel inicial que deben insertar en su programación curricular estrategias lúdicas ya que resultan ser herramientas eficientes para desarrollar diferentes capacidades y además de ser motivadoras e interesantes para los niños y niñas de esta edad.

A los lectores considerar este modelo de estrategias lúdicas como una herramienta para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes desde el segundo ciclo de educación inicial.

VIII. PROPUESTA

MODELO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO





**Juegos experimentación,  
arquitectónico, de locomoción,  
imitativo, cinegético y de  
curiosidad.**

**Técnicas e instrumentos**

## **I. DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. Título de la propuesta:** “Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo”

## **II. Justificación y fundamentación**

### **a. Justificación:**

Esta propuesta se justifica en la importancia del desarrollo del pensamiento crítico y creativo desde la infancia para que los niños y niñas tengan capacidad de análisis, reflexión crítica, comprensión, ser capaces de innovar y ser competentes en esta sociedad de constantes cambios y retos. Conociendo la importancia y comprobando el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°284, según los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado a través de un test, existe la necesidad de realizar cambios desde la planificación y programación curricular con estrategias pertinentes que sean del interés de los niños y que promuevan aprendizajes en el contexto en dónde se desenvuelven.

### **b. Fundamentación**

Esta propuesta se fundamenta en las bases teóricas como la teoría psicogenética de Jean Piaget, en la teoría y pedagogía del pensamiento crítico de Jusino Villarini, la teoría del Pre ejercicio de Karl Gross, y la teoría de la Derivación por ficción de Edouard Claparede, en el conocimiento de las características de los estudiantes que participaron en esta investigación, información que se obtuvo a través de la aplicación de un test a los niños de 5 años de la institución educativa N°284 y de la entrevista realizada a la docente del aula de 5 años de esta institución, además de la observación del contexto en el cual está ubicada la institución educativa y en todas las experiencias adquiridas durante mi trabajo como docente de aula del nivel inicial.

**III. Estructura:** la propuesta está estructurada de la siguiente manera:

- ✓ Selección de competencias, capacidades, habilidades que correspondan al pensamiento crítico y creativo que deben desarrollar los niños y niñas de la edad de 5 años teniendo en cuenta el currículo nacional actual.
- ✓ Organización de actividades teniendo en cuenta la aplicación de las estrategias lúdicas pertinentes y seleccionadas, la base teórica y las características de los niños y niñas.
- ✓ Selección de las técnicas de evaluación y elaboración del instrumento de evaluación considerando los indicadores seleccionados del cartel de aprendizajes esperados.
- ✓ Elección de medios y materiales pertinentes a la edad, necesidades y finalidad de cada actividad de la propuesta.

#### **IV. Objetivos**

##### **General**

Desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años, a través del modelo de estrategias lúdicas.

##### **Específicos**

- ✓ Revisar la base teórica sobre estrategias lúdicas y los insumos para planificar las sesiones de aprendizaje.
- ✓ Seleccionar las capacidades y desempeños relacionadas al pensamiento crítico y creativo.
- ✓ Elaborar el cartel de actividades que se desarrollarán en la propuesta.
- ✓ Desarrollar las sesiones de aprendizaje con el uso de las estrategias lúdicas.
- ✓ Validar el modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

## REFERENCIAS

- Álvarez, L. (2019). *Diseño de una estrategia pedagógica con uso de las tic para potenciar el pensamiento crítico en niños en transición* [Tesis de doctorado, Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4976/Dise%20c3%b1o%20estrategia%20pedag%c3%b3gica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arévalo, L. X., Burgos, G. M., Medina, V. K. (2017). *Desarrollo del Pensamiento Crítico en Educación Inicial en Bogotá* [Tesis de doctorado, Universidad Francisco José de Caldas]. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/8875/ArevaloChaparroLauraXimena2018.pdf?sequence=1>
- Ausubel, D. (1976). *Teoría del aprendizaje significativo*. <file:///C:/Users/PCx/Downloads/Dialnet.LaTeoriaDelAprendizajeSignificativo-3634413.pdf>
- Bretel, L. (Junio de 2018). Pensamiento crítico, razonamiento y creatividad. *Fundación WIESE*. <https://www.fundacionwiese.org/blog/wp-content/uploads/2018/06/Entrevista-a-Luis-Bretel.pdf>
- Brown, A. L. (1992). *Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings*. *The Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
- Bruine, W., Parker, A., Fischhoff, B. (2007). *Individual Differences in Adult Decision-Making Competence*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92, 938-956. <file:///C:/Users/PCx/Documents/admc-jpsp2007.pdf>
- Castro, B. (2019). *Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de 5 años del nivel inicial* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/119>

- Cerf, V. (2018, 12 de abril). *The challenges of critical thinking in education in the XXI Century*. Enfoque Educación. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/educacionsigloxxi/>
- Chernezcaya, N. (2014). Desarrollo del pensamiento creativo en adolescentes en el marco de un programa de formación especial. *Revista Nacional de Psicología*, 1(13), 102-109.
- Claparède, E. (2007). *La educación funcional*. Biblioteca Nueva.
- Colina, Y., Reina, A. (2004). *Estrategias lúdicas para la enseñanza* [Archivo PDF] <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/939/P.Solimar.pdf?sequence=1>
- Chrobak, R. (2017). The meaningful learning to promote the critical thinking. *Ciencias de la Educación*, 11(12), 31. <http://dx.doi.org/10.24215/23468866e031>
- Correa, F. (2020). *Método de expresión plástica y desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes secundaria* [Archivo PDF]. [http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/14945/Tesis\\_65146.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/14945/Tesis_65146.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Da Cruz, J. (2019). *Una propuesta para trabajar el pensamiento crítico en educación infantil* [Tesis de doctorado, Universidad del País Vasco] [https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/43069/TFG\\_DaCruz.pdf?sequence=1&isAllowed=](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/43069/TFG_DaCruz.pdf?sequence=1&isAllowed=)
- Dansereau, D. F. (1985). *Learning strategy research*. Erlbaum
- Delgado, Y., Colombo, L. y Rosmel, O. (2020). *Confiabilidad y validez de los instrumentos*. Comala. <http://yamilesmith.blogspot.com/2012/06/confiabilidad-y-validez-de-los.html>
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas*. Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1585/diazmaria2017.pdf?sequence=1>

- Dirección Regional de Educación Amazonas (2007). *Proyecto Educativo Regional Amazonas*. Gobierno Regional de Amazonas. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/1022>
- Estela, R. (2020). Investigación Propositiva. *Revista Virtual Calameo*. <https://es.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>
- Ennis, R. (1989). the study of critical thinking and its influence on the pedagogy of sport]. *International Journal of Sport Science*. <https://www.redalyc.org/pdf/710/71028042008.pdf>
- Facione, P. (2011). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Millbrae, CA: California Academic Press.
- Folgueiras, P. (2016). *La entrevista* [Archivo PDF]. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- González, A. (2018). *Importancia de los colores en el aprendizaje*. <https://osoriosandoval.edu.gt/2018/08/21/importancia-de-los-colores-en-el-aprendizaje/>
- Groos, K. (1902). *Les jeux dex animaux*. Félix Alcan Éditeur.
- Gutiérrez, M. (2017). *Nivel del pensamiento creativo en Educación para el Trabajo de las alumnas de 3er año* [Archivo PDF]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28405/Gutiérrez\\_AME.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28405/Gutiérrez_AME.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. Sexta Edición. McGRAW-HILL
- Kevser, Y., & Abide, A. (2021). The critical thinking skills test for 5-6 year-old children. *Revista Elementary Education Online*, 19 (3): pp. 1439-1449. <https://rus.ucf.edu/cu/index.php/rus/article/view/803>Mackay C.
- Klimenko, O., Aristizábal, A., Restrepo, C. (2019). Pensamiento crítico y creativo en la educación preescolar: algunos aportes desde la neuropsicopedagogía. *Revista Katharsis*, 28, 59-89. <https://doi.org/10.25057/25005731.1258>

- Luque, M. (2020). Creativity in the South Korea's education system today. *Estudios De Asia Y Africa. Revista Científica Scielo*, 55 <https://doi.org/10.24201/ea.v55i3.2516>.
- Lempén, C. H. (2017). *Código de Ética en Investigación*. Universidad César Vallejo. <https://trilce.ucv.edu.pe/modulos/trilce.aspx>
- Linares, W. (2021). *Cuento Los amiguitos de la granja*. [Archivo PDF]
- Mackay C. R., Franco C. D., Villacis P. P. (2018). The Critical Thinking Applied To Research. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 10(1), 336-342. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n1/2218-3620-rus-10-01-336.pdf>
- Medina, N., Velasquez, M., Alhuay, J. & Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *Revista REICE*. 15(2), 1-29 [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2452/1/2017\\_Velazquez\\_La-Creatividad-en-los-Ni%C3%B1os-de-Preescolar.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2452/1/2017_Velazquez_La-Creatividad-en-los-Ni%C3%B1os-de-Preescolar.pdf)
- Meller, P. (2019). *Claves para la educación del futuro: creatividad y pensamiento crítico*. Catalonia. [https://issuu.com/ingind/docs/portada\\_colores\\_6\\_-v1-180319](https://issuu.com/ingind/docs/portada_colores_6_-v1-180319)
- Minedu (18 de octubre de 2019). *Análisis de implementación del Currículo Nacional*. Segundo encuentro nacional de directores de gestión pedagógica. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/52944-minedu-y-direcciones-regionales-analizan-implementacion-del-curriculo-nacional>
- Morales, P. (2007). *La fiabilidad de los test y escalas*. Universidad Ponticia Comillas. <https://matcris5.files.wordpress.com/2014/04/fiabilidad-tests-y-escalas-morales-2007.pdf>
- Obregón, A., Fonseca, Y. (2018). *Estrategia metodológica integrada para el fortalecimiento del pensamiento crítico en niñas y niños de 5 a 6 años* [Tesis de doctorado, Universidad Santiago de Cali]. <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1439/ESTRATEGIA%20METODOLOGICA%20INTEGRADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- OCDE y ODS-30 (2019). *Plan de acción para la implementación de la agenda 2030*. Gobierno de España. [https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/2019Spain\\_Annex\\_1\\_\\_PLAN\\_DE\\_ACCION\\_AGENDA\\_2030\\_002.pdf](https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/2019Spain_Annex_1__PLAN_DE_ACCION_AGENDA_2030_002.pdf)
- Perkins D. (1994). *Creativity: Beyond the Darwinian Paradigm*. The MIT Press. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.208.2770&rep=rep1&type=pdf>
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Editorial Ariel
- Pinto M. (2012). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje de nociones básicas*. Universidad de Carabobo. <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/939/P.Solimar.pdf?sequence=1>
- Ramos, E. (2019). *Motivación en estilos de aprendizaje y pensamiento creativo* [Archivo PDF]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4100/TD%20CE%202187%20R1%20-%20Ramos%20Ururi%20Elsa%20Lourdes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Romero M. (2020). *Guía para principiantes acerca del pensamiento crítico*. Julie Chase. [https://www.todostuslibros.com/libros/guia-para-principiantes-acerca-del-pensamiento-critico-y-el-como-solucionar-prob\\_978-1-80060-105-5](https://www.todostuslibros.com/libros/guia-para-principiantes-acerca-del-pensamiento-critico-y-el-como-solucionar-prob_978-1-80060-105-5)
- Sánchez, H. (2003). *Psicología de la creatividad*. Visión universitaria.
- Schmeck, R. R. (1988). *Learning Styles of college students*. Academic Press, Vol. I, p. 233-279).
- Shirota, N. (2018). *El Pensamiento Creativo y el Proceso Educativo en diseño de interiores en SENCICO* [Archivo PDF]. <https://repositorio.ftpcl.edu.pe/bitstream/handle/FTPCL/415/415.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Soto, C. (2015). *Pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes* [Diapositiva Power Point]. <https://es.slideshare.net/msotoc/pensamiento-reflexivo-y-critico-en-la-educacin>
- Soto, C. (2020). *Resultados del Análisis curricular del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. UNESCO. <https://es.unesco.org/news/resultados-analisis-curricular>
- Soto, R. (2015). *Estrategias de enseñanza para el desarrollo del pensamiento crítico* [Archivo PDF]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5235/EDsovar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suarez, H. (2018). *Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado José Carlos Mariátegui* [Archivo PDF]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2424/TM%20CE-Du%204039%20S1%20-%20Suarez%20Honorato.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suárez, J. & Wechsler, S. (2019). Identification of Creative and Intellectual Talent in the Classroom. *Psicología Escolar e Educativa*, 23(23), 1–8.
- Toapanta, F. (2020). *Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia* [Archivo PDF]. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32273/1/FLERIDA%20ANDREA%20TOAPANTA%20COLLAGUASO%20TRABAJO%20DE%20TITULACI%c3%93N%20FINAL-signed.pdf>
- Toledo, N. (2016). *Población y muestra* [Archivo PDF]. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Universidad C.V. (2020). *Código de ética de investigación*. Resolución N°0262-2020/UCV
- Valdés, M. (2006). *La dosificación del programa educativo en la Educación Preescolar* [Archivo PDF]. <https://educa.uho.edu.cu/wp-content/uploads/2016/02/Acerca-de-la-dosificacion-r.pdf>

- Valls, R. (2021). *La programación didáctica*. Un reto personal. Primera Edición. Universo Letras
- Vásquez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza*. Kimpres. "http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf"
- Villarini, A. (2003). Teoría y pedagogía del pensamiento crítico. *Revista Perspectiva psicológica*. Vol. 3-4, p.35-42. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pp/v3-4/v3-4a04.pdf>
- Yaniz C. (2006). *Propuestas metodológicas para el diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje*. [Archivo PDF]. [http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA\\_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_LECTURE\\_3/4/19.Yaniz.pdf](http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_3/4/19.Yaniz.pdf)
- Zevallos, F. (2019). *Aprendizaje organizacional y pensamiento creativo* [Archivo PDF]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3528/TM%20CE-DU%204639%20Z1%20-%20Zevallos%20Flores%20Sulema%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

**ANEXO 01: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO**

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos de recolección de datos
<p><b>Estrategias lúdicas</b></p>	<p>Son herramientas orientadas a introducir al niño al alcance de aprendizajes con sentido, en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades Díaz (2017).</p>	<p>Es el uso del juego como estrategia en las actividades de aprendizaje para desarrollar competencias, habilidades en los estudiantes que les permiten disfrutar mientras aprenden.</p>	<p>Juego de experimentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Experimenta con los elementos de la naturaleza.</li> <li>✓ Experimenta con objetos del aula.</li> </ul>	<p><b>Entrevista Guía de entrevista</b></p>
			<p>Juego de locomoción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juega realizando movimientos con su cuerpo.</li> <li>✓ Juega realizando movimientos con objetos.</li> </ul>	
			<p>Juego cinagético</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza juegos de caza.</li> <li>✓ Realiza juegos de combate.</li> <li>✓ Realiza juegos de competencias.</li> </ul>	
			<p>Juego arquitectónico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza juegos de construcción con material estructurado.</li> <li>✓ Realiza juegos de construcción con material no estructurado.</li> </ul>	
			<p>Juegos imitativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza el juego simbólico.</li> <li>✓ Realiza juegos dramáticos.</li> </ul>	
			<p>Juego de curiosidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza juegos de indagación.</li> </ul>	

<p>Pensamiento crítico y creativo</p>	<p>El pensamiento crítico es la capacidad de pensar de manera racional y clara realizando enlaces entre las ideas lógicas, además es una habilidad que posee el ser humano para actuar de manera independiente y reflexiva al momento de tomar decisiones Romero (2020).</p>	<p>Es un pensamiento de alta demanda cognitiva que permite realizar procesos y representaciones mentales para actuar de manera efectiva ante cualquier situación.</p>	<p>Pensamiento Crítico</p>	<p>Procesar información</p>	<p>Extrae información importante de textos orales. Selecciona y organiza la información importante. Interpreta la información y la explica con sus propias palabras. Responde a interrogantes de manera coherente.</p>	<p>Técnica la Observación</p>
				<p>Construir conocimiento</p>	<p>Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan. Analiza y comprende la situación.</p>	<p>Instrumento test</p> <p>Escala Liker</p>

					Encuentra alternativas de solución.
				Representaciones mentales	Representa a la información que extrae del texto a través de símbolos o imágenes.
				Operaciones mentales.	Reconoce a la realidad y la diferencia de la fantasía. Hace semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales. Representa objetos y personajes reales transformándolos según su criterio.

	<p>El pensamiento creativo es una habilidad superior del pensamiento que integra distintos tipos de pensamiento como lógico, divergente y convergente,</p>	<p>El pensamiento creativo es la capacidad que le permite al ser humano actuar de manera innovadora, proactiva, auténtica, afectiva e intelectual ante cualquier situación</p>	<p>Pensamiento creativo</p>	<p>Actitudes mentales.</p>	<p>Muestra Iniciativa para realizar las tareas. Es autónomo para tomar decisiones.</p>	
				<p>Estética</p>	<p>Realiza sus trabajos con elegancia. Reconoce la belleza en sus creaciones.</p>	
				<p>Movilidad</p>	<p>Realiza producciones abstractas. Realiza producciones concretas.</p>	
				<p>Trabajo al límite de la propia capacidad</p>	<p>Se interesa y preocupa por el resultado de sus producciones.</p>	

	<p>visual-directo, práctico concreto y abstract o Cherezcaya (2014).</p>	<p>circunstancia que se le presente.</p>		<p><b>Objetividad</b></p>	<p>✓ Tiene en cuenta los estándares para sus creaciones.  ✓ Acepta las críticas de sus compañeros.</p>	
				<p><b>Motivación intrínseca</b></p>	<p>Valora a sus producciones. Disfruta al realizar su trabajo.</p>	

## ANEXO 02: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA						
				Variables	Tipo de	Diseño de	Población y	Técnicas e instrumentos	Escala	
Modelo de	¿Cómo el	Objetivo general Objetivos Elaborar un modelo de estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande.	El modelo de							
Estrategias de	modelo de	lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande.	estrategias		investigación	investigación	muestra	de investigación		
Lúdicas para el	estrategias	5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande. Específicos	lúdicas es una							
Pensamiento Crítico y Creativo de los	lúdicas promueve el desarrollo del	1. Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande.	herramienta efectiva para promover el	Pensamiento crítico y creativo	Propositiva	No experimental	<input type="checkbox"/> <b>Población:</b> La población para la presente investigación está conformada por 25 niñas y niños de 5 años de preescolar de la I.E.I. N°284 de la ciudad de Bagua Grande.	<b>A. Las técnicas de gabinete</b> <input type="checkbox"/> Programación  <b>B. Las técnicas de campo</b> <input type="checkbox"/> Observación <input type="checkbox"/> Entrevista	Escala de Likert	
Niños y Niñas de	pensamiento o	2. Diseñar el modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años de preescolar de la ciudad de Bagua Grande.	desarrollo del	Estrategias lúdicas						
5 años de	crítico y creativo		pensamiento							
Preescolar,	de los niños y		crítico y creativo							
Bagua Grande.	niñas de 5 años		de los niños y							
	de preescolar de la ciudad de Bagua		de preescolar de niñas de 5 años la ciudad de Bagua Grande.							

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

### ANEXO 03: TEST DE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

**DATOS GENERALES** :

I.E.

LUGAR :

EDAD (AÑOS) 5

FECHA : ..... SEXO: varón ( ) mujer ( )

EVALUADORA : .....

**Finalidad:** Evaluar el nivel de pensamiento crítico valorando los componentes como: procesar información, construir conocimiento, representaciones mentales, operaciones mentales y actitudes mentales y evaluar el pensamiento creativo considerando los componentes: estética, movilidad, trabajo al límite, objetividad, motivación intrínseca.

**Descripción:** Se realizará dos actividades:

1. Narración de un cuento a cargo de la investigadora.
2. Elaboración de un producto de manera libre.

La primera actividad consiste en:

- a) El niño escucha el cuento “Los amiguitos de la granja” que narra la investigadora.
- b) El niño responde a las interrogantes que le hará la investigadora.
- c) El niño narra el cuento con sus propias palabras.

La segunda actividad consiste en:

- a) El niño elabora un producto de manera libre utilizando los materiales como: papel bond, colores, crayolas, témperas, pincel, plastilina, lápiz, cartulina, goma, tijera, palitos de chupete.

**Aplicación:** Individual.

**Tiempo:** 45 minutos.

**Tabla:**

### Nivel de pensamiento crítico y creativo

ALTO	32-47
MEDIO	16-31
BAJO	0-15

**Nota:** Test del pensamiento crítico y creativo

### Dimensiones del pensamiento crítico por categorías

DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	CATEGORIAS	PUNTAJE
		ALTO	6-8
	Procesar información	MEDIO	3-5
		BAJO	0-2
		ALTO	5-6
	Construir conocimiento	MEDIO	3-4
		BAJO	0-2
PENSAMIENTO CRÍTICO		ALTO	4-5
	Representaciones mentales	MEDIO	2-3
		BAJO	0-1
	Operaciones mentales	ALTO	5-6
		MEDIO	3-4
		BAJO	0-2
	Actitudes mentales	ALTO	4-5
		MEDIO	2-3
		BAJO	0-1
		ESTÉTICA	ALTO
		MEDIO	2-3
		BAJO	0-1
PENSAMIENTO CREATIVO	MOVILIDAD	ALTO	4-5
		MEDIO	2-3
		BAJO	0-1
	TRABAJO AL LÍMITE	ALTO	2-3
		MEDIO	1-2
		BAJO	0-1

	OBJETIVIDAD	ALTO MEDIO BAJO	4-5 2-3 0-1
	MOTIVACIÓN INTRÍNSECA	ALTO MEDIO BAJO	4-5 2-3 0-1

## TEST DE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA		
			SIEMPRE (2 puntos)	AVECES (1 punto)	NUNCA (0 punto)
PENSAMIENTO CRÍTICO	Procesar Información	Responde acertadamente a las preguntas literales del texto.			
		Responde acertadamente a las interrogantes inferenciales sobre el texto.			
		Narra lo que entendió del texto utilizando un lenguaje sencillo y claro.			
		Responde a preguntas críticas considerando su propia experiencia.			
	Construir conocimiento	Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan en el texto.			
		Explica cómo se dieron los hechos en cada situación del texto.			
		Propone soluciones para cada situación problemática que encuentra en el texto.			
	Representación mentales	Establece símbolos para representar información del texto como cantidades.			
		Utiliza símbolos como números para representar información del texto.			
	Operaciones mentales	Menciona que situaciones del texto son reales y cuáles son fantasías.			
		Describe las semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales.			
		Relaciona partes del texto con situaciones de su vida cotidiana.			
	Actitudes mentales	Demuestra iniciativa durante el desarrollo de las actividades.			

		Es autónomo en sus decisiones durante el desarrollo de las actividades.			
PENSAMIENTO CREATIVO	Estética	Realiza su trabajo con elegancia y pulcritud.			
		Menciona lo que más les gusta de su trabajo.			
	Movilidad	Su trabajo presenta figuras abstractas.			
		Su trabajo presenta figuras concretas.			
	Trabajo al límite	Se interesa porque su trabajo quede concluido y como él quería.			
	Objetividad	Sigue las indicaciones de la docente para realizar su trabajo.			
		Escucha sin ofenderse las opiniones de sus compañeros a cerca de su trabajo.			
	Motivación intrínseca	Cuida su trabajo y lo ubica en un lugar especial para él.			
		Se siente contento al realizar su trabajo.			
	PUNTAJE				

PUNTAJE POR NIVEL: ALTO

:

MEDIO :

BAJO :

**TOTAL** :

## **CUENTO PARA EL TEST: “Los amigos traviesos de la granja”**

En una granja vivían muchos animales con su gran familia, ellos eran el perro Toby, la cerda Pepa, la pata Karola, la vaca Carmina, el caballo Pintadito, el burro Juaco y el pollo Miquito, cada uno de ellos vivía en una bonita choza con sus padres quienes los querían muchísimo y los cuidaban y atendían con amor. Todas las tardes después de ir al jardín los animales de la granja se reunían en el patio para jugar juntos, pero siguiendo la recomendación de sus papás quienes advertían que no se aproximen al bosque que estaba cerca de la granja porque en él vivía un otorongo muy hambriento a quien le gustaba comer animalitos de la granja.

Un día cuando estaban jugando muy felices, Miquito el más travieso dijo a todos: ¡Amigos vamos a jugar en el bosque! para ver qué es lo que hay en él y si tenemos suerte encontraremos al otorongo ¡ja, ja, ja! empezó a reírse haciendo muecas; todos se sorprendieron por la propuesta de Miquito y Toby le dijo: Miquito y si el otorongo nos come, entonces Miquito respondió: ¡jamás! porque le daré un aletazo y lo golpearé para que tenga miedo y se corra e insistió mucho hasta convencerlos; sin embargo, Carmina mencionó: ¡yo no quiero ir! porque es peligroso y tengo mucho miedo, además mi mamá me dijo que no vaya y no quiero desobedecerla, Juaco se burló de ella diciéndole que era ¡Muy miedosa! y después junto con sus otros amigos partieron al bosque en busca de aventuras.

Todos a excepción de Carmina, ingresaron al bosque y una vez adentro empezaron a escuchar raros sonidos ¡Grrrrr!, Juquito tenía mucho miedo, le temblaban las piernas y propuso a sus amigos que regresaran a casa, pero Pepa le dijo: ¡No seas cobarde!, sigamos adelante hasta encontrar al famoso otorongo. Pasaron unos minutos y de pronto escucharon un gruñido muy fuerte ¡¡Grrrrrrrrrrr!!, todos empezaron a temblar de miedo y el pollo Miquito exclamó ¡No tengan miedo, aquí estoy yo para defenderlos!, pero apenas terminó de hablar saltó desde un árbol un otorongo muy grande, con dientes enormes y filudos. Sin poder dar un paso parecían estatuas, no podían hablar ni correr porque tenían mucho miedo; entonces, el otorongo que estaba muy molesto porque habían entrado a su bosque, les habló: ¡hola pequeños! ¿Quién dijo que pueden ingresar a mi bosque?, si todos saben que no me gusta las visitas, así que tendré que comerlos, terminó de hablar y se lanzó sobre ellos, primero fue

por el pollo Miquito y lo tragó de un solo bocado, luego a Pepa, seguía Karola, a Juaco y a Toby, ya nadie pudo escapar de las garras del otorongo.

En la granja todos los papás de los animales estaban muy preocupados porque ya se llegaba la noche y sus hijos no llegaban, todos fueron a buscarlos y sólo encontraron a Carmita quien estaba llorando, los padres preocupados preguntaron si sabía dónde estaban sus amigos, ella respondió que habían entrado al bosque y que ya no regresaron, los papás se pusieron a llorar ya que pensaban que el otorongo los había comido, pero don caballo que era un animal muy valiente les dijo: ¡no se desesperen! que juntos podemos derrotar al otorongo y rescatar a nuestros hijos y es así que todos decidieron ir en busca de sus pequeños hijos. Cuando llegaron al bosque encontraron al otorongo durmiendo en su árbol, tenía una enorme barriga y roncaba mucho, de pronto el papá caballo se acercó y escucho gritos de animales dentro de la barriga del otorongo y sin hacer mucho ruido, comentó a los otros animales que sus hijos estaban vivos, ¡Entonces!, la mamá gallina les propuso cortar la barriga del otorongo con muchocuidado para no lastimar a sus hijitos, todos aceptaron y lo hicieron de inmediato, antesde que el otorongo se despertara. Los papás sacaron de la barriga del otorongo a todossus hijitos y llenaron la barriga del animal con cocos para que ya no tuviera hambre y nolastimara a ningún otro animal.

Ya en la granja los animales prometieron obedecer siempre a sus padres porque se dieron cuenta que ellos eran sabios y que si les prohibían hacer algunas cosas era paraprotegerlos de los peligros. Hicieron una gran fiesta por el regreso de los animales de lagranja en donde bailaron muy felices y comieron torta de maíz que preparó la mamá gallina.

### **PREGUNTAS:**

¿De qué trató el cuento?, ¿Quiénes eran los personajes?, ¿En dónde vivían?, ¿Por qué vivían ahí?, ¿Con quiénes vivían estos animalitos?, ¿Qué les aconsejaron sus padres?, ¿Por qué les aconsejaron eso?, ¿Los amiguitos obedecieron a sus padres?

¿Por qué?, ¿A dónde fueron los amiguitos?, ¿A quién se encontraron?, ¿Por qué el otorongo vivía en el bosque?, ¿Qué les dijo el otorongo a los amiguitos?, ¿Qué hicieron los amiguitos al ver al otorongo?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo se sintió el otorongo al verlos y escucharlos?, ¿Qué les

hizo el otorongo a los amiguitos?, ¿Porqué creen que les hizo eso?, ¿Cómo se sintieron los padres al enterarse que a sus hijos los había comido el otorongo?, ¿Qué hicieron los padres por sus hijitos?, ¿Qué creen que hubiera pasado si los animalitos no hubieran ido al bosque?, ¿Por qué creen que decidieron ir al bosque?, ¿Ustedes que hubieran hecho? ¿Por qué los amiguitos tuvieron miedo al ver al otorongo? ¿Cómo te sentirías si encontraras a un animal, así como el otorongo?, ¿Crees que está bien lo que hicieron los amiguitos?,

¿Por qué?, ¿Cómo actuarías si estuvieras en una situación igual a la de los amiguitos con el otorongo?, ¿Cómo crees que se sentirían tus padres si te pasara algo igual?, ¿Que lección habrán aprendido los amiguitos de la granja?, ¿Crees que los amiguitos de la granja existen realmente?, ¿Por qué?, ¿Los han visto?, ¿Conocen el lugar en dónde viven?, ¿Por qué vivirán en una granja?, ¿Has visto alguna vez al otorongo?, ¿En dónde?, ¿Por qué no vivirá en una granja como los amiguitos?

❖ LITERALES:

1. ¿De qué trató el cuento?
2. ¿Quiénes eran los personajes?
3. ¿En dónde vivían?
4. ¿Por qué vivían ahí?
5. ¿Con quiénes vivían estos animalitos?
6. ¿Qué les aconsejaron sus padres?
7. ¿Por qué les aconsejaron eso?
8. ¿Los amiguitos obedecieron a sus padres?
9. ¿Por qué?
10. ¿A dónde fueron los amiguitos?
11. ¿A quién se encontraron?
12. ¿Por qué el otorongo vivía en el bosque?
13. ¿Qué les dijo el otorongo a los amiguitos?
14. ¿Qué hicieron los amiguitos al ver al otorongo?
15. ¿Cómo se sintieron?
16. ¿Cómo se sintió el otorongo al verlos y escucharlos?
17. ¿Qué les hizo el otorongo a los amiguitos?
18. ¿Cómo se sintieron los padres al enterarse que a sus hijos los había comido el otorongo?
19. ¿Qué hicieron los padres por sus hijitos?

INFERENCIALES:

1. ¿Por qué creen que les hizo eso?
2. ¿Cómo se sintieron los padres al enterarse que a sus hijos los había comido el otorongo?

3. ¿Qué hicieron los padres por sus hijitos?
4. ¿Qué creen que hubiera pasado si los animalitos no hubieran ido al bosque?
5. ¿Por qué creen que decidieron ir al bosque?
6. ¿Por qué los amiguitos tuvieron miedo al ver al otorongo?
7. ¿Qué lección habrán aprendido los amiguitos de la granja?
8. ¿Crees que los amiguitos de la granja existen realmente?
9. ¿Por qué?, ¿Los han visto?
10. ¿Conocen el lugar en dónde viven?
11. ¿Por qué vivirán en una granja?
12. ¿Has visto alguna vez al otorongo?
13. ¿En dónde?
14. ¿Por qué no vivirá en una granja como los amiguitos?

❖ CRITERIALES:

1. ¿Ustedes que hubieran hecho?
2. ¿Cómo te sentirías si encontraras a un animal, así como el otorongo?
3. ¿Crees que está bien lo que hicieron los amiguitos?
4. ¿Por qué? ¿Cómo actuarías si estuvieras en una situación igual a la de los amiguitos con el otorongo?
5. ¿Cómo crees que se sentirían tus padres si te pasara algo igual?

AUTORA: WENDY NATHALY LINARES MALLAP

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

### PENSAMIENTO CRÍTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>SUB DIMENSION 1: Procesar Información</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Responde acertadamente a las preguntas literales del texto.	X		X		X		
2	Responde acertadamente a las interrogantes inferenciales sobre el texto.	X		X		X		
3	Narra lo que entendió del texto utilizando un lenguaje sencillo y claro.	X		X		X		
4	Responde a preguntas criterioales considerando su propia experiencia.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 2: Construir conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan en el texto.	X		X		X		
8	Explica cómo se dieron los hechos en cada situación del texto.	X		X		X		
9	Propone soluciones para cada situación problemática que encuentra en el texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 3: Representaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Establece símbolos para representar información del texto como cantidades.	X		X		X		

11	Utiliza símbolos como números para representar información del texto.	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

<b>SUB DIMENSIÓN 4: Operaciones mentales</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
12	Menciona que situaciones del texto son reales y cuales son fantasías.	X		X		X		
13	Describe las semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales.	X		X		X		
14	Relaciona partes del texto con situaciones de su vida cotidiana.	X		X		X		
<b>SUB DIMENSIÓN 5</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Demuestra iniciativa durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		
16	Es autónomo en sus decisiones durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		

## PENSAMIENTO CREATIVO

<b>Nº</b>	<b>DIMENSIONES / ítems</b>	<b>Pertinencia 1</b>		<b>Relevancia 2</b>		<b>Claridad 3</b>		<b>Sugerencias</b>
		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
	<b>DIMENSIÓN 1: Estética</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Realiza su trabajo con elegancia y pulcritud.	X		X		X		
2	Menciona lo que más les gusta de su trabajo.	X		X		X		
3	<b>DIMENSIÓN 2: Movilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Su trabajo presenta figuras abstractas.	X		X		X		
5	Su trabajo presenta figuras concretas.	X		X		X		

	<b>DIMENSIÓN 3: Trabajo al límite</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	Se interesa porque su trabajo quede concluido y como él quería.	X		X		X		

	<b>DIMENSIÓN 4: Objetividad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Sigue las indicaciones de la docente para realizar su trabajo.	X		X		X		
8	Escucha sin ofenderse las opiniones de sus compañeros acerca de su trabajo.	X		X		X		
9	<b>DIMENSIÓN 5: Motivación intrínseca</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Cuida su trabajo y lo ubica en un lugar especial para él.	X		X		X		
11	Se siente contento al realizar su trabajo.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento es suficiente y los ítems son pertinentes, claros y precisos para recolectar la información que se necesita para la variable de estudio.

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

**corregir [ ]** **No aplicable [ ]** **Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Diana

Lucía Amambal Díaz **DNI:** 40031177

**Especialidad del validador:** Educación  
Inicial

**27 de septiembre del 2021**

**1Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**Firma del Experto Informante.**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

### PENSAMIENTO CRÍTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>SUB DIMENSION 1: Procesar Información</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Responde acertadamente a las preguntas literales del texto.	X		X		X		
2	Responde acertadamente a las interrogantes inferenciales sobre el texto.	X		X		X		
3	Narra lo que entendió del texto utilizando un lenguaje sencillo y claro.	X		X		X		
4	Responde a preguntas criterioales considerando su propia experiencia.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 2: Construir conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan en el texto.	X		X		X		
8	Explica cómo se dieron los hechos en cada situación del texto.	X		X		X		
9	Propone soluciones para cada situación problemática que encuentra en el texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 3: Representaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Establece símbolos para representar información del texto como cantidades.	X		X		X		
11	Utiliza símbolos como números para representar información del texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 4: Operaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

12	Menciona que situaciones del texto son reales y cuales son fantasías.	X		X		X		
13	Describe las semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales.	X		X		X		
14	Relaciona partes del texto con situaciones de su vida cotidiana.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 5: Actitudes mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Demuestra iniciativa durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		
16	Es autónomo en sus decisiones durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		

#### PENSAMIENTO CREATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1: Estética</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Realiza su trabajo con elegancia y pulcritud.	X		X		X		
2	Menciona lo que más les gusta de su trabajo.	X		X		X		
3	<b>DIMENSION 2: Movilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Su trabajo presenta figuras abstractas.	X		X		X		
5	Su trabajo presenta figuras concretas.	X		X		X		

	<b>DIMENSION 3: Trabajo al límite</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>6</b>	Se interesa porque su trabajo quede concluido y como él quería.	X		X		X		
	<b>DIMENSION 4: Objetividad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>7</b>	Sigue las indicaciones de la docente para realizar su trabajo.	X		X		X		
<b>8</b>	Escucha sin ofenderse las opiniones de sus compañeros acerca de su trabajo.	X		X		X		
<b>9</b>	<b>DIMENSION 5: Motivación intrínseca</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>10</b>	Cuida su trabajo y lo ubica en un lugar especial para él.	X		X		X		
<b>11</b>	Se siente contento al realizar su trabajo.	X		x		X		



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

### PENSAMIENTO CRÍTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>SUB DIMENSIÓN 1: Procesar Información</b>							
1	Responde acertadamente a las preguntas literales del texto.	X		X		X		
2	Responde acertadamente a las interrogantes inferenciales sobre el texto.	X		X		X		
3	Narra lo que entendió del texto utilizando un lenguaje sencillo y claro.	X		X		X		
4	Responde a preguntas criterioales considerando su propia experiencia.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 2: Construir conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan en el texto.	X		X		X		
8	Explica cómo se dieron los hechos en cada situación del texto.	X		X		X		
9	Propone soluciones para cada situación problemática que encuentra en el texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 3: Representaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Establece símbolos para representar información del texto como cantidades.	X		X		X		
11	Utiliza símbolos como números para representar información del texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 4: Operaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

12	Menciona que situaciones del texto son reales y cuales son fantasías.	X		X		X		
13	Describe las semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales.	X		X		X		
14	Relaciona partes del texto con situaciones de su vida cotidiana.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 5: Actitudes mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Demuestra iniciativa durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		
16	Es autónomo en sus decisiones durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		

## PENSAMIENTO CREATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Estética</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Realiza su trabajo con elegancia y pulcritud.	X		X		X		
2	Menciona lo que más les gusta de su trabajo.	X		X		X		
3	<b>DIMENSIÓN 2: Movilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Su trabajo presenta figuras abstractas.	X		X		X		
5	Su trabajo presenta figuras concretas.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Trabajo al límite</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	Se interesa porque su trabajo quede concluido y como él quería.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Objetividad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

7	Sigue las indicaciones de la docente para realizar su trabajo.	X		X		X		
8	Escucha sin ofenderse las opiniones de sus compañeros acerca de su trabajo.	X		X		X		
9	<b>DIMENSIÓN 5: Motivación intrínseca</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Cuida su trabajo y lo ubica en un lugar especial para él.	X		X		X		
11	Se siente contento al realizar su trabajo.	X		x		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento es suficiente y los ítems son pertinentes, claros y precisos para recolectar la información que se necesita para la variable de estudio.

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

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dra. Hilda Delicia Cabrejos Rodas

**DNI:** 16708216

**Especialidad del validador:** Educación primaria

**27 de septiembre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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



**Firma del Experto Informante.**

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

### PENSAMIENTO CRÍTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>SUB DIMENSIÓN 1: Procesar Información</b>							
1	Responde acertadamente a las preguntas literales del texto.	X		X		X		
2	Responde acertadamente a las interrogantes inferenciales sobre el texto.	X		X		X		
3	Narra lo que entendió del texto utilizando un lenguaje sencillo y claro.	X		X		X		
4	Responde a preguntas criterioales considerando su propia experiencia.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 2: Construir conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan en el texto.	X		X		X		
8	Explica cómo se dieron los hechos en cada situación del texto.	X		X		X		
9	Propone soluciones para cada situación problemática que encuentra en el texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 3: Representaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Establece símbolos para representar información del texto como cantidades.	X		X		X		
11	Utiliza símbolos como números para representar información del texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 4: Operaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

12	Menciona que situaciones del texto son reales y cuales son fantasías.	X		X		X		
13	Describe las semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales.	X		X		X		
14	Relaciona partes del texto con situaciones de su vida cotidiana.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSION 5: Actitudes mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Demuestra iniciativa durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		
16	Es autónomo en sus decisiones durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		

## PENSAMIENTO CREATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Estética</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Realiza su trabajo con elegancia y pulcritud.	X		X		X		
2	Menciona lo que más les gusta de su trabajo.	X		X		X		
3	<b>DIMENSIÓN 2: Movilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Su trabajo presenta figuras abstractas.	X		X		X		
5	Su trabajo presenta figuras concretas.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Trabajo al límite</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	Se interesa porque su trabajo quede concluido y como él quería.	X		X		X		

	<b>DIMENSIÓN 4: Objetividad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Sigue las indicaciones de la docente para realizar su trabajo.	X		X		X		
8	Escucha sin ofenderse las opiniones de sus compañeros acerca de su trabajo.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 5: Motivación intrínseca</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Cuida su trabajo y lo ubica en un lugar especial para él.	X		X		X		
11	Se siente contento al realizar su trabajo.	X		x		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento es suficiente y los ítems son pertinentes, claros y precisos para recolectar la información que se necesita para la variable de estudio.

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Martha Susana Boggio Silva                  **DNI:** 16444676

**Especialidad del validador:** Educación inicial

**<sup>1</sup>Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Chiclayo 27 de septiembre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO

### PENSAMIENTO CRÍTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>SUB DIMENSIÓN 1: Procesar Información</b>							
1	Responde acertadamente a las preguntas literales del texto.	X		X		X		
2	Responde acertadamente a las interrogantes inferenciales sobre el texto.	X		X		X		
3	Narra lo que entendió del texto utilizando un lenguaje sencillo y claro.	X		X		X		
4	Responde a preguntas criterioales considerando su propia experiencia.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 2: Construir conocimiento</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Describe con sus propias palabras las situaciones que se le presentan en el texto.	X		X		X		
8	Explica cómo se dieron los hechos en cada situación del texto.	X		X		X		
9	Propone soluciones para cada situación problemática que encuentra en el texto.	X		X		X		
	<b>SUB DIMENSIÓN 3: Representaciones mentales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Establece símbolos para representar información del texto como cantidades.	X		X		X		

11	Utiliza símbolos como números para representar información del texto.	X		X		X		
<b>SUB DIMENSIÓN 4: Operaciones mentales</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
12	Menciona que situaciones del texto son reales y cuales son fantasías.	X		X		X		
13	Describe las semejanzas y diferencias entre los personajes ficticios y reales.	X		X		X		
14	Relaciona partes del texto con situaciones de su vida cotidiana.	X		X		X		
<b>SUB DIMENSION 5</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	Demuestra iniciativa durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		
16	Es autónomo en sus decisiones durante el desarrollo de las actividades.	X		X		X		

## PENSAMIENTO CREATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Estética</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Realiza su trabajo con elegancia y pulcritud.	X		X		X		
2	Menciona lo que más les gusta de su trabajo.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Movilidad</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
4	Su trabajo presenta figuras abstractas.	X		X		X		
5	Su trabajo presenta figuras concretas.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: Trabajo al límite</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

6	Se interesa porque su trabajo quede concluido y como él quería.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4: Objetividad</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Sigue las indicaciones de la docente para realizar su trabajo.	X		X		X		
8	Escucha sin ofenderse las opiniones de sus compañeros acerca de su trabajo.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 5: Motivación intrínseca</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Cuida su trabajo y lo ubica en un lugar especial para él.	X		X		X		
11	Se siente contento al realizar su trabajo.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento es suficiente y los ítems son pertinentes, claros y precisos para recolectar la información que se necesita para la variable de estudio.

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Lucy Esther Flores Vílchez

**DNI:** 17610375

**Especialidad del validador:** Educación Inicial

**27 de septiembre del 2021**

**1Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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



Dra. Lucy Esther Flores Vílchez  
DIRECTORA

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Firma del Experto Informante.**

VALIDACIÓN MEDIANTE LA **V AIKEN** DEL INSTRUMENTO DE PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO PARA NIÑOS DE 5 AÑOS

Ítems	Suma Puntaje total			V. Aiken por ítems			V. Aiken general
	Relevancia	Coherencia	Claridad	Relevancia	Coherencia	Claridad	
P1	5	5	5	1.00	1.00	1.00	1.00
P2	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P3	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P4	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P5	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P6	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P7	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P8	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P9	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P10	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P11	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P12	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P13	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P14	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P15	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P16	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P17	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P18	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
P19	5	5	5	1.00	1.00	1.00	
<b>P20</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	

Fuente: Elaboración Propia

En la validación de V Aiken se evidencia que todos y cada uno de los ítems evaluados por los jueces presentan una validación perfecta, esto es  $V = 1.00$ . Igual valor presenta la V de Aiken a nivel general. Se llega a la conclusión que el instrumento es adecuado para medir el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños de 5 años.

## ANEXO 04: GUÍA DE ENTREVISTA

### 1. Datos generales

1.1. Entrevistada : .....

1.2. Profesión : .....

1.3. Institución educativa : .....

1.4. Cargo : .....

1.5. Tiempo de servicio : .....

1.6. Tema de la entrevista :

1.7. Fecha : ..... Hora:

1.8. Entrevistadora : .....

2. Estrategia : La entrevista es grabada, con consentimiento previo del entrevistada.

3. Medio de la entrevista : meet.google.com

### 4. Preguntas:

1. ¿Considera estrategias lúdicas en su programación curricular? ¿Por qué?

.....  
.....

2. ¿Para qué consideras las estrategias lúdicas en tu programación curricular?

.....  
.....

3. ¿Qué tipos de estrategias lúdicas considera?

.....  
.....

4. ¿En qué momento de su sesión de aprendizaje utiliza estrategias lúdicas?

.....  
.....

5. ¿Cuántas veces por semana utiliza las estrategias lúdicas en su programación curricular?

.....  
.....

6. ¿Cuánto tiempo durante la sesión de aprendizaje le dedica a la aplicación de estrategias lúdicas?

.....  
.....

7. ¿Qué estrategias lúdicas cree que contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico y creativo de sus alumnos?

.....  
.....

8. ¿Consideras como estrategias lúdicas los juegos de experimentación? ¿Cuáles?

.....  
.....

9. ¿Qué juegos de locomoción consideras como estrategias lúdicas en tu programación curricular?

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

10. ¿Consideras juegos de caza como estrategias lúdicas en tus sesiones de aprendizaje? ¿Cuáles?

.....  
.....

11. ¿Qué juegos competitivos utiliza como estrategias lúdicas en su programación curricular?

.....  
.....

12. ¿Qué juegos de construcción considera como estrategias lúdicas?

.....  
.....

13. ¿En su programación ha considerado estrategias como juego de roles y simbólicos? ¿Cómo los ejecuta?

.....  
.....

14. ¿Qué tipos de juegos de indagación utiliza como estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje?

-----  
-----

15. ¿Crees que has logrado desarrollar el pensamiento crítico y creativo de tus alumnos con las estrategias lúdicas que has utilizado??

-----  
-----



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°284



CODIGO MODULAR: O676791

"Año del Bicentenario del **Perú**: 200 años de Independencia"

## CONOCIMIENTO INFORMADO PARA INVESTIGACIÓN DE TESIS

La directora de la I.E.I. N°284, del Sector Esperanza Baja, del distrito de Bagua Grande, Amazonas.

### AUTORIZA

A la investigadora WENDY NATHALY LINARES MALLAP, identificada con DNI 44670682, para que aplique los instrumentos necesarios y solicite información para la investigación de la tesis de grado titulada "**Modelo de estrategias lúdicas para el pensamiento crítico y creativo de los niños de 5 años de preescolar, Bagua Grande.**", en la Institución Educativa Inicial N°284; la cual es con fines de presentar la tesis para obtener el grado de doctora en educación.

Chiclayo, 30, de septiembre de 2021

 I.E.I. N° 284 - ESPERANZA BAJA  
BAGUA GRANDE  
  
Lic. Silvia Quiroz Pizarro  
DIRECTORA

FIRMA Y SELLO DEL DIRECTOR

## Anexo 07: Resultados de confiabilidad

### Escala: Variable: Pensamiento Crítico y Creativo

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100, 0
	Excluid o <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100, 0

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,873	23

La tabla nos indica que los ítems son pertinentes para ser parte del instrumento de medición, ya que el alfa de Cronbach alcanzó un valor de .873, siendo aceptable y manteniendo su consistencia interna.

## Anexo 08: Desarrollo de la propuesta

### I. Presentación

Esta propuesta que se ha diseñado para el trabajo de investigación que tiene como título “Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo”, se sustenta en las bases teóricas como la teoría de la psicogenética de Jean Piaget, la teoría del Pre ejercicio de Karl Gross, y la teoría de la Derivación por ficción de Edouard Claparede. Para su diseño se tuvieron en cuenta los resultados obtenidos en la recolección de datos a través del test y de la entrevista instrumentos validados y confiables, lo que nos permitió obtener el diagnóstico de la realidad considerada para la investigación. La finalidad de la propuesta es desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de la I.E.I. N°284 de la ciudad de Bagua Grande.

Esta propuesta está estructurada de la siguiente manera:

- ✓ Cartel de competencias, capacidades e indicadores.
- ✓ Cartel de actividades a desarrollarse para el tiempo de duración del programa.
- ✓ Técnicas e instrumentos de evaluación.

### II. Descripción:

La propuesta consiste en el desarrollo de 20 sesiones de aprendizaje en el que se evidencian como principal estrategia a los juegos de experimentación, juegos de locomoción, juegos cinegéticos, juegos arquitectónicos, juegos imitativos y juegos de curiosidad, estrategias lúdicas que contribuirán al desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial.

### III. Selección de capacidades y desempeños

Área	Capacidades	Desempeños
Personal Social	Se valora a sí mismo	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.
		Toma la iniciativa para realizar acciones, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus

		compañeros y realiza juegos según sus intereses.
	Interactúa con todas las personas	Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión en el juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas.

Comunicación	Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
--------------	------------------------------------	---

	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.
	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
	Socializa sus procesos y proyectos	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.
Matemática	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.

Ciencia y tecnología	Problematiza situaciones para hacer indagación.	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.
	Diseña estrategias para hacer indagación.	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para

		buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.
--	--	---

#### IV. Estructura Temática:

N° de Orden	ACTIVIDADES
01	“Descubrimos colores en la naturaleza”
02	“Descubrimos el tamaño, peso y utilidad de los objetos del aula”
03	¡Descubrimos cómo hacer burbujas!
04	“Lo que podemos hacer con nuestro cuerpo”
05	“Nos movemos al ritmo de las cintas, las pelotas y las marionetas”
06	“Atrapamos los peces del lago imaginario”
07	“Nos divertimos compitiendo en parejas”
08	“Jugamos a las charadas en equipos”
09	¿Quién llega primero a la meta?
10	¿Quién desarrolla el acertijo?
11	“Superamos obstáculos en grupo”
12	¿Quién construye un edificio con materiales no estructurados?
13	¿Qué podemos construir con materiales estructurados?
14	“Jugamos imitando a los trabajos de papá y mamá”
15	“Imitamos al personaje que más nos agrada”
16	“Jugamos a las actividades que se hacen en el hogar”
17	¿En dónde está el tesoro?
18	“Investigamos cómo se produce los fenómenos naturales”
19	“Seguimos indicios para descubrir el misterio”
20	¡Adivina, adivina!

#### V.- Materiales:

Pelotas, marionetas, palitos, piedras, hojas, flores, figuras geométricas, imán, cartulina, papel bond, plumones, colores, témperas, tubos de ensayo, moleros, plastilina, goma, palitos de chupete, baja lengua, papel de regalo, cajas de

cartón, disfraces, juguetes del hogar, sólidos para psicomotricidad gruesa, objetos del aula, tizas, pizarra, plumón de pizarra acrílica, títeres.

**VI. Evaluación:** Se evaluará a través de la técnica de observación con su instrumento lista de cotejo.

**VII. Desarrollo de sesiones de aprendizaje:**

### MODELO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°243
- 1.2. LUGAR : Bagua Grande
- 1.3. UGEL : Utcubamba
- 1.2. DIRECTORA : Silvia Quiroz Pizarro
- 1.3. DOCENTE INVESTIGADORA : Wendy Nathaly Linares Mallap
- 1.4. SECCIÓN : A
- 1.5. EDAD : 5 años

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Descubrimos colores en la naturaleza”

#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	TEC N. EVAL	INSTRUM EVÁL.
Ciencia y tecnología	Problematiza situaciones para hacer indagación.	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática. Explora de manera individual	Observación	Lista de cotejo

Comunicación	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus		
		necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.		

**IV. PROPÓSITO:** Que los niños y niñas descubran los colores en diversos recursos que le ofrece la naturaleza, explorando, jugando, combinando y experimentando de manera libre, creativa y resolviendo situaciones problemáticas que se les presenten.

**V. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:**

❖ **Antes de la actividad:**

- ✓ Les informamos a los niños y niñas que saldremos a recorrer los espacios y áreas verdes cerca a nuestro jardín.
- ✓ Les mencionamos el propósito de la salida y los cuidados que debentener.
- ✓ Los niños establecen las normas de salida con ayuda de la docente.
- ✓ La docente les entrega bolsitas de plástico y les menciona que recolectarán hojas de las plantas que están en el suelo, así como flores, palitos y frutos.

❖ **Durante la actividad:**

- ✓ Los niños con la docente hacen el recorrido siguiendo las orientaciones y respetando los acuerdos tomados.
- ✓ Durante el recorrido la docente realiza las interrogantes: ¿Qué observan?, ¿Por qué creen que están así?, ¿De qué color es? ¿Por qué tiene ese color?, ¿Han observado estos colores antes?, ¿En dónde?, ¿Si yo quisiera pintar un dibujo con ese color y no tengo pinturas, qué puedo hacer?
- ✓ Los niños recolectan en sus bolsas los que les solicitó la docente y a la vez formulan preguntas según sus inquietudes e intereses.
- ✓ Ya en el aula los niños sacan de sus bolsas lo que recolectaron, seleccionan y desechan los materiales que no van utilizar.
- ✓ La docente les pregunta ¿Qué podemos hacer con estos materiales?
- ✓ Después de escuchar las opiniones de los niños la docente les menciona que van a jugar a ser pintores y les pregunta qué es lo que necesitarán, después de escuchar las respuestas de los niños y niñas les menciona que no cuentan con ninguna pintura, ni ténpera

- para poder ser pintores y les pide que busquen una solución.
- ✓ Luego de escuchar las alternativas que le dan los niños ante la problemática, la docente les menciona que con lo que recolectaron de la naturaleza van a crear pintura para pintar lo que más les guste en un papelote y que para ello necesitarán un molero, agua y platitos descartables.
  - ✓ La docente les entrega a los niños y niñas los materiales y les da las indicaciones para utilizarlos.

La docente atiende las necesidades de los niños y les va planteando situaciones problemáticas para que busquen la solución.

- ✓ Luego de obtener los colores la docente les entrega los papelotes y los pinceles para que coloreen con la pintura que crearon.

❖ **Después de la actividad:**

- ✓ Los niños socializan sus producciones de manera libre y explican lo que pintaron y cómo lo hicieron.
- ✓ La docente para evaluar a los niños les hace las siguientes preguntas:  
¿Qué hicieron?, ¿Cómo los hicieron?, ¿Qué dificultades tuviste?,  
¿Cómo resolviste la dificultad?, ¿Qué es lo que más te gustó de la actividad?  
¿Cómo te sentiste?

## VI. ANEXOS

Fundamentación teórica:

Los colores tienen un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Cada uno de ellos nos transmite sensaciones y emociones. Cuando un niño pinta un dibujo, el propósito es poder despertar la creatividad, imaginación y sensación por medio de la vista.

Los colores son un elemento significativo en el aprendizaje; desde aprender los colores del semáforo, las señales de advertencia, hasta la localización de un mapa. Normalmente el ser humano recuerda con más facilidad una imagen que esté a color que una que esté en blanco y negro.

Tal vez en algún momento nos hemos preguntado por qué debemos escribir signos de puntuación o mayúsculas con rojo; esto se debe a que el color rojo lo percibe inmediatamente la vista y es uno de los colores difíciles de olvidar. Sin embargo, debemos evitar el exceso de

este color ya que puede generar distracción en el niño (González, A., 2018).

❖ Estrategia lúdica: Juego de experimentación.

❖ Lista de cotejo

N°	INDICADORES/ NOMBRES Y APELLIDOS	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.		Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	
		SI	NO	SI	NO