UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO REFLEXIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA, INSTITUCION EDUCATIVA Nº64043 MONTE ALEGRE Km. 60 NESHUYA, PROVINCIA DE PADRE ABAD 2021

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORES

JULIA LIZBETH TELLO LOPEZ

YNES RENGIFO CABRERA

Pucallpa, Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 05 días del mes de Agosto del 2022 siendo las 9:00 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. BETZABETH DIAZ TORRES**

SECRETARIO: **Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ**

MIEMBRO: **Mg. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO REFLEXIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCION EDUCATIVA N° 64043 MONTE ALEGRE KM 60 NESHUYA, PROVINCIA DE PADRE ABAD 2021"

Presentado (a) por el (la) bachiller: **JULIA LIZBETH TELLO LOPEZ**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido Aprobada por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Primaria **Especialidad**

Siendo las 11:20 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 05 de Agosto del 2022

Presidente **Secretario** **Miembro**

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 05 días del mes de Agosto del 2022 siendo las 9:00 horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. BETZABETH DIAZ TORRES**

SECRETARIO: **Dra. FREYSI LILIAN LING VILLACREZ**

MIEMBRO: **Mg. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO REFLEXIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCION EDUCATIVA N° 64043 MONTE ALEGRE KM 60 NESHUYA, PROVINCIA DE PADRE ABAD 2021"

Presentado (a) por el (la) bachiller: **YNES RENGIFO CABRERA**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido Aprobada por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Primaria **Especialidad**

Siendo las 11:20 horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 05 de Agosto del 2022

Presidente | Secretario | Miembro

SECRETARIA ACADEMICA
Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TESIS

"JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO REFLEXIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA,INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°64043 MONTE ALEGRE KM.60 NESHUYA,PROVINCIA DE PADRE ABAD 2021"

APROBADO POR:

.....
Dra. Betzabeth Diaz Torres

PRESIDENTE

.....
Dra. Freysi Lilian Ling Villacrez
SECRETARIO

.....
Mg. Adan Genaro Aparcana Laura
MIEMBRO

.....
Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION GENERAL DE PRODUCCION INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION

SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

Nº V/0416-2022

La **Dirección de Producción Intelectual**, hace constar por la presente, que el Informe final de tesis, **titulado:**

"JUEGOS LÚDICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO REFLEXIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4to Grado DE EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº64043 MONTE ALEGRE Km. 60 NESHUYA, PROVINCIA DE PADRE ABAD 2021".

Autor(es)	:	**TELLO LOPEZ, JULIA LIZBETH** **RENGIFO CABRERA, YNES**
Facultad	:	EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional	:	EDUCACIÓN PRIMARIA
Asesor(a)	:	Dr. RUIZ DE LA CRUZ, JHONN ROBERT

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 10%.**

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se firma y se sella la presente constancia.

FECHA 19/07/2022

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACION DE TESIS

REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, Julia lizbeth Tello lopez

Autor(a) de la TESIS de pregrado titulada:

Juegos lúdicos y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to grado de educación primaria, institución educativa N°64043 Monte Alegre Km 60 Neshuya, provincia de Padre Abad 2021"

Sustentada el año: 2022

Con la asesoría de: Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

En la Facultad de: Educación y Ciencias Sociales

Carrera Profesional de : Educación Primaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida marcar **si su tesis o documento presenta material patentable**, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.

TOTAL [X] Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional.

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto, me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali y del Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 05/08/2022

Email: mayumibebe@gmail.com

Teléfono: 920533153

Firma:

DNI: 42566832

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACION DE TESIS

REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, Ynes Rengifo Cabrera

Autor(a) de la TESIS de pregrado titulada:

"Juegos lúdicos y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to grado de educación primaria, institución educativa N° 64043 Monte Alegre Km60 Neshuya, provincia de padre Abad 2021"

Sustentada el año: 2022

Con la asesoría de: Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

En la Facultad de: Educación y Ciencias Sociales

Carrera Profesional de : Educación Primaria

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida marcar **si su tesis o documento presenta material patentable**, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.

TOTAL [X] Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional.

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto, me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali y del Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 05/08/2022

Email: Ynesrengirocabrera@gmail.com

Teléfono: 956404615

Firma:

DNI: 44060239

DEDICATORIA

A mis padres esposo mis hijos por su gran apoyo y fortaleza que me permitieron culminar satisfactorio mis estudios complementarios.

Julia

A mi mamá mi hija dedico este trabajo de mucho esfuerzo por la superación personal y profesional gracias a todos por su gran apoyo.

Ynes

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Ucayali, la Facultad de Educación y Ciencias Sociales al Programa de complementación Académica PROLIUNU por permitirnos haber concluido nuestros estudios complementarios.

A los docentes del PROLIUNU por su sapiensa y su profesionalismo en todos estos semestres que impartieron sus conocimientos teóricos y prácticos y a la vez forjarnos a ser mejores cada dia.

A mi Asesor Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ, por su gran apoyo incondicional siempre guiándonos, corrigiéndonos y darnos la fuerza necesaria para cumplir el objetivo de ser mejores cada día en bienestar de nuestros estudiantes. muchas gracias.

ÍNDICE

Pág

DEDICATORIA.....viii

AGRADECIMIENTO ix

ÍNDICE.....x

RESUMEN xiv

ABSTRACT..... xv

INTRODUCCIÓN xvi

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN……..…….19

1.1. Planteamiento del problema…….…….. 19

1.2. Formulación del problema ……..……20

1.2.1. Problema general……..…….. 20

1.2.2. Problemas específicos…….. 21

1.3. Objetivos de la investigación ……..……21

1.3.1. Objetivo general……..…….. 21

1.3.2. Objetivos específicos……..…… 21

1.4. Justificacion de la investigación…….. 22

1.5. Viabilidad…… 23

1.6. Limitaciones…….. 23

1.7. Hipótesis, variables y operacionalización de las variables ……..…… 23

1.7.1. Hipótesis …….. 23

1.7.2. Variables…… 24

1.7.3. Operacionalización de variables……..…. 25

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO……..…. 27

2.1. Antecedentes del estudio…… 27

2.2. Planteamiento teórico del problema…… 32

CAPÍTULO III: METODOLOGIA……69

3.1. Método de investigación…… 69

3.2. Diseño de investigación……. 69

3.3. Población y muestra……70

3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación …… 70

3.5. Procedimiento de Recolección de Datos ……71

3.6. Tratamiento de datos…….. 71

CAPÍTULO IV: RESULTADOS …… 73

CAPITULO V: DISCUSION DE RESULTADOS…….. ……..…….80

CONCLUSIONES……..…82

RECOMENDACIONES……... 84

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS……..…….85

ANEXOS ……..……..…… 88

INDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Operacionalización de las variables……. 26

Tabla 2. Población…….. 70

Tabla 3. Muestra……. 70

Tabla 4. Valores del Rho Spearman……... 72

Tabla 5. Resultados de la variable 1: Juego lúdico…….. 73

Tabla 6. Resultados de la variable 2: Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo…… 75

Tabla 7. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov…….. 76

Tabla 8. Prueba de hipótesis general: Juego lúdico- Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo…… 77

Tabla 9. Prueba de hipótesis especifica 1: Juegos motores– Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo…….. 78

Tabla 10. Prueba de hipótesis especifica 2: Juegos sociales- Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo……. 78

Tabla 11. Prueba de hipótesis especifica 3: Juegos fuerza habilidad - Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo……. 79

ÍNDICE DE FIGURAS

Página

Figura 1. Gráfico de barras de la variable 1: Juego lúdico y dimensiones…….. 73

Figura 2. Gráfico de barras de la variable 2: Desarrollo del pensamiento critico reflexivo y sus dimensiones…… 75

RESUMEN

La presente investigación titulada “juegos lúdicos y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to grado de educación primaria, institución educativa Nº64043 Monte Alegre km. 60 Neshuya, provincia de Padre Abad 2021.” Se generó el siguiente problema general ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021 ?, a sismo el problema general Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.teniendo el siguiente resultado procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, existe una relación directa y significativa entre el Juego Lúdico con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Palabras clave: Juego lúdico, pensamiento crítico, educación, enseñanza, currículo, sesión de aprendizaje, aprendizaje

ABSTRACT

The present investigation entitled "Ludic games and their relationship with the development of critical reflective thinking of students of the 4th grade of primary education, educational institution Nº64043 Monte Alegre km. 60 Neshuya, province of Padre Abad 2021." The following general problem was generated: What is the relationship between the playful games with the development of critical reflective thinking of the students of the 4th Grade of Primary Education of the Educational Institution Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Province of Padre Abad, 2021? to earthquake the general problem Determine the significant relationship between playful games with the development of reflective critical thinking of the students of the 4th Grade of Primary Education of the Educational Institution Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Province of Padre Abad, 2021. having the following result processed in the SPSS software.22 the data collected to contrast the general hypothesis of this study, had a moderate positive Spearman correlation rho of 0.789 and a p-value of 0.000, establishing the rejection of it, that is to say that , there is a direct and significant relationship between the Playful Game with the Development of Critical Reflective Thinking of the students before the 4th Grade of Primary Education, Educational Institution Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Province of Padre Abad, 2021.

Keywords: Playful game, critical thinking, education, teaching, curriculum, learning session, learning

INTRODUCCIÓN

Calderón, G. (2021). En su trabajo de investigación manifiesta que; En el proceso de enseñanza - aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. Una de estas estrategias que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel inicial y primaria, sin dejar de lado los otros niveles, son las actividades lúdicas ya que, facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

En ese sentido, La Comunidad de Docentes Innovadores, afirma que el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por eso, los docentes a través de las diferentes estrategias que utilizan generan experiencias variadas para conseguirlo. Es por ello, que las estrategias que mejores resultados obtienen van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptadas, además al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica y se nutre de las costumbres, los problemas ambientales, etc. Asimismo, existen muchos docentes que usan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por aprender. Así también, UNICEF señala que, los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y

de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.

En la actualidad, la pandemia mundial del Covid 19 ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos, en la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas en más de 190 países con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. Por otro lado, datos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), señalan que, a mediados de mayo de 2020 más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe. Esta situación obligó a cambiar las clases presenciales por clases virtuales, siendo necesario y urgente que los docentes se adapten a las nuevas plataformas de enseñanza. A pesar de esta compleja situación, las actividades lúdicas han seguido considerándose como una herramienta que facilita el aprendizaje. Por tal motivo, la presente investigación se centrará en determinar la importancia de los juegos tradicionales en el aula para facilitar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial y primaria básicamente.

Este trabajo esta por capítulos:

capítulo I: problema de investigación, precisando su pateamiento y formulación del problema, la formulación de los objetivos, justificación y la viabilidad del estudio.

capítulo II: marco teórico, como los antecedentes y las bases teóricas, formulación de hipótesis y la identificación de las variables.

capítulo III: precisamos todo lo concerniente de la metodología usada, es decir del tipos y diseño de investigación, población muestra, las técnica e instrumentos de recolección de datos, así como la validez y su respectiva confiabilidad para su ejecución.

capítulo IV y V : resultados, discusión, conclusiones y sugerencias.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema de estudio

Calderón, G. (2021) En su trabajo de investigación manifiesta que según que los juegos se han transmitido por mimetismo, de generación en generación. Difícilmente podremos datar un juego. La información que nos puede ayudar en el empeño, como pueden ser unas pinturas egipcias, griegas, romanas... unos escritos, la localización de algún material en una excavación arqueológica…, solo pueden darnos una pista sobre el juego y comprobar que en un momento determinado se jugaba, pero difícilmente nos darán las claves para poder llegar a afirmar categóricamente su origen (pag.13). Preguntando a las personas mayores, refieren que jugaban cuando eran niños y jóvenes. Los juegos que denota que es algo importante.

Por su parte, Gallardo (2018) define al juego como una acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje. Por otro lado, Ruiz (2017) agrega que es algo innato en el ser humano, es decir se manifiesta de manera natural lo que le permite comunicarse y relacionarse con los demás. Por su parte, Puy (2017) expresa que los juegos son ideales para el aprendizaje. De igual modo, Saleima (2018) conceptúan al juego como el conjunto de actividades de interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas, vivencias y conocimientos fortaleciendo la creatividad, la recreación e imaginación que repercute en proceso integral de la persona. Asimismo, manifiestan que el juego se ha transmitido a lo largo del tiempo entre las distintas generaciones

y principalmente por vía oral y últimamente en forma escrita. Sin embargo, en las últimas décadas ha sido descuidado tanto en la escuela como en la familia, por lo que es importante fortalecer como puente para el aprendizaje. Pues el jugar es recordar, es decir volver a vivir. De otro lado indican que el vehículo para propiciar las habilidades como la imaginación, lenguaje, inteligencia, habilidades sociales y motoras, que señala que es muy importante realizarlo desde los primeros años, pues no es una pérdida de tiempo sino una oportunidad para aprender y cumplir metas. Asimismo, es importante realizarlo como soporte socioemocional.

Según Gallardo, J. (2018), los juegos son actividades lúdicas, interactivas y satisfactorias que se practican a cualquier edad. Los niños juegan desde sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; a través de él desarrollan su fantasía, su ilusión, su creatividad, sus capacidades físicas, habilidades motrices y tácticas que le permite observar, explorar y comprender el mundo que les rodea, liberan tensiones, expresan sus sentimientos y emociones y aprenden a vivir apropiadamente.

Por ello se plantea la siguiente pregunta del problema de investigación: ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021?

1.2. Formulación del problema de estudio

1.2.1. Problema general

- ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de

Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre la dimensión juegos motores con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión juegos sociales con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021?
- ¿Qué relación existe entre la dimensión juegos de fuerza y habilidad con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021?

1.3. Formulación de objetivos del estudio

1.3.1. Objetivo general

- Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación significativa entre la dimensión juegos motores con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del

4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

- Determinar la relación significativa entre la dimensión juegos sociales con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.
- Determinar la relación significativa entre la dimensión juegos de fuerza y habilidad con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

1.4. Justificación de la Investigación

Esta investigación es conveniente de realizarla porque en la actualidad este problema se presenta en la mayoría de instituciones educativas a nivel nacional, en donde los estudiantes tienen dificultades en la resolución de conflictos mediante el pensamiento crítico reflexivo, en el razonamiento y en la toma de decisiones, limitando la comprensión y construcción de nuevos conceptos que servirán para su vida futura.

La realización de esta investigación servirá para detectar las técnicas lúdicas utilizadas por los docentes a sus estudiantes de educación primaria, para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo; considerando que en el proceso de enseñanza aprendizaje los estudiantes del 4to grado de la IE. Monte Alegre deben ser motivados a través del juego que propicien el interés en los contenidos de las asignaturas. Este estudio es relevante para la sociedad en general, por cuanto dichos resultados de la presente

investigación, permitirá que docentes de otras instituciones educativas lo utilicen o apliquen en sus salones de clase, ya que las actividades propuestas en la guía de técnicas lúdicas estarán acorde a la edad cronológica que presentan los estudiantes de este grado. De los resultados de la investigación los principales beneficiarios serán los estudiantes de, quienes recibirán las clases en base a la guía de técnicas lúdicas propuesta; en segundo plano están los docentes del mismo nivel, ya que se les facilitará una herramienta pedagógica para mejorar la calidad de enseñanza en el proceso educativo; y, por último, están los padres de familia o representantes legales, quienes estarán agradecidos por el desarrollo integral de sus hijos.

1.5. Viabilidad

Con los resultados de los datos empíricos se espera conocer el porcentaje de docentes que no utilizan técnicas lúdicas adecuadas para desarrollar el pensamiento crítico reflexivo en las diferentes áreas de desarrollo; además, identificar el nivel de desarrollo de los estudiantes es elemental, para relacionarlos con los factores causales del problema. Y además se contó con recursos humanos, económicos y una población.

1.6. Limitaciones

Las limitaciones que se encontró fue la distancia zona rural y que los padres de familia poco apoyo para con sus hijos, alguna deserción escolar.

1.7. Hipótesis, variables y Opreacionalizacion de las variables

1.7.1. Hipótesis

1.7.1.1. Hipótesis General

- Existe relación directa y significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to

Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

1.7.1.2. Hipótesis Específicos

- Existe relación directa y significativa entre la dimensión juegos motores con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021
- Existe relación directa y significativa entre la dimensión juegos sociales con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.
- Existe relación directa y significativa entre la dimensión juegos de fuerza y habilidad con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

1.7.2. Variables

Identificación de las variables de estudio

Variable Independiente: Juegos lúdicos

Variable Dependiente: Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo

Definición operacional de las variables de estudio

Variable 1: Juegos lúdicos

Dimensión: Juegos motores

Dimensión: Juegos Sociales

Dimensión: Juegos de fuerza y habilidad

Variable 2: Desarrollo del pensamiento crítico reflexivo

Dimensión: Pensamiento Pragmática

Dimensión: Pensamiento Dialógica

Dimensión: Pensamiento Contextual

1.7.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1.

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala	Nivel
Variable 1 Juegos lúdicos	Juegos motores	Actividades ludicas Trabajo en equipo Juego en clases	Siempre 3) A veces (2) Nunca (1)	Ordinal
	Juegos sociales	Fútbol. Vóleibol. Baloncesto o básquet. Béisbol.		
	Juegos de fuerza y habilidad	Actividades grupales Desarrollo de juego Desarrollo de juegos según disciplina		
Variable 2 Desarrollo pensamiento crítico reflexivo	Pensamiento pragmático	Innovador Liderazgo Acompañamiento	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)	Ordinal
	Pensamiento dialógico	Comunicación Dialecto comprensión		
	Pensamiento contextual	Sociedad Comunidad Pueblo		

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. A nivel internacional

Rodríguez Peña, J. (2018). Manifiesta en su trabajo de investigación que; el contenido que se presenta a continuación expone tres beneficios que se pueden obtener a partir del uso de los videojuegos desde una comprensión crítica y reflexiva, para fortalecer la toma de decisiones en adolescentes, mejorar la capacidad de razonamiento y pensamiento crítico. La categoría de videojuegos de estrategia permitirá demostrar los beneficios que se pueden obtener, al comprender modos de juego que involucran la cooperación y la puesta en marcha de estrategias de actuación. También se plantea un contexto general del desarrollo de los videojuegos, sus innovaciones y juegos más conocidos que hasta hoy tienen más impacto en la sociedad. De esta manera se entenderá cómo los procesos comunicativos que posee un videojuego permiten llegar a convertirse en una herramienta de educación que no alejada del conflicto social se puede convertir en un elemento dinamizador para el cambio social.

Naula Santos, J. M., & Ortega Navarrete, V. P. (2018). *Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico en el área lógico matemático* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofiía, Letras y Ciencias de la Educación.). Manifiesta en su trabajo de investigación que; El presente estudio está centrado en la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para fomentar la calidad del pensamiento crítico en el área lógica matemática de los

educandos, en donde uno de los objetivos de la educación es formar estudiantes críticos, que puedan desenvolverse en el medio social y que estén preparados para enfrentar las exigencias actuales en el ámbito educativo, de allí parte la importancia del desarrollo del pensamiento crítico que no se viene trabajando en muchos establecimientos educativos. Luego de haber realizado el trabajo de investigación de campo con encuestas y entrevistas dirigidas a los directivos, docentes y padres de familia de la Unidad Educativa Tenguel, el debido procesamiento de los datos estadísticos, su presentación y análisis se llegó a la conclusión de que los docentes de la Unidad Educativa Tenguel y en especial los del subnivel elemental no utilizan técnicas adecuadas para lograr en los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico en el área lógico matemático, en este escenario pedagógico se plantea la necesidad de utilizar al juego dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje para lograr el objetivo definitivo, este proyecto contribuirá al desarrollo educativo generando así una propuesta que consiste en diseñar una guía de técnicas lúdicas que comprende en actividades prácticas para aportar a la mejora de la acción pedagógica en los docentes y así permitan afianzar los nuevos conocimientos en los estudiantes para de esa manera desarrollar del pensamiento crítico en el área lógico matemático.

Calderón, G. (2021). Manifiesta en su trabajo de investigación que; El presente trabajo de investigación denominado: “Actividades lúdicas para el aprendizaje” constituye un esfuerzo para determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los del nivel inicial y primaria básicamente, sin dejar de lado los otros niveles. En los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en

los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por tal motivo, el estudio se realizó recopilando información de las bases de datos Scielo y Redalyc, sobre la influencia del juego en el aprendizaje del niño y se procesó a través del gestor de referencias Mendeley. Asimismo, se presentan los resultados y las conclusiones que reflejan que, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas. Palabras Clave: Juego; juegos; expresión corporal; aprendizaje.

2.1.2. A nivel nacional

Reátegui Pérez, G. (2019). Manifiesta en su trabajo investigativo que; La presente investigación titulada “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo”, se genera del siguiente problema ¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Publica Cleofe Arévalo del Águila? con el propósito de determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. El método utilizado fue el cuantitativo de tipo experimental, de diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 27 niños de 5 años; a quienes se aplicó un programa de juegos lúdicos y un instrumento para medir las habilidades comunicativas antes y después del programa. El nivel de desarrollo de habilidades

comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa arriba mencionada; fue deficiente tal es así que el 48% se encontraba en el nivel de proceso, aplicado el programa de juegos lúdicos se obtuvo en nivel de logro el 76%. Se concluye que los juegos lúdicos tienen efecto en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa en mención. Palabras Clave. Juegos lúdicos, desarrollo y habilidades comunicativas orales en niños y niñas.

Antunez Rosales, R. (2021). Manifiesta en su trabajo investigativo que; El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar sí los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.Con respecto al estudio fue de tipo cuantitativo, nivel de investigación fue descriptivo- explicativo por lo que se explica la variable de estudio, el diseño fue pre experimental aplicando un pre test y pos test a una sola aula con niños de cinco años de edad; es decir la muestra se conformó con 21 niños del aula azul, teniendo como instrumento la lista de cotejo y como técnica la observación. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística no paramétrica de T de student. En cuanto a los resultados obtenidos mediante el pre test se obtuvo que el 57,1% (12) de los niños y niñas obtuvieron un nivel de Inicio; es decir nivel “C”. Seguidamente se aplicaron 12 sesiones para determinar si los juegos lúdicos como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños de cinco años. Se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 42,9 (16) % han obtenido un logro de

aprendizaje A y el 57,1% alcanzaron un nivel “B” (proceso). Se concluye que los juegos lúdicos como estrategia ha contribuido al desarrollo de la sicomotricidad fina en los niños de cinco años de la institución educativa Virgen del Carmen, distrito de Huarmey-2019.

Alvarado Montalvo, L. (2018). Manifiesta en su trabajo de investigación que; La presente investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

2.1.3. Local

No hay ningunos antecedentes locales sobre este trabajo de investigación.

2.2. Planteamiento teórico del Problema

2.2.1. Teorías de la variable 1: Jugos lúdicos

Carrión, A. (2020). Manifiesta en su trabajo e investigación que; El juego es recreación, ya que toda actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en él, es el centro de la vida del niño, es la única actividad que tiene a su alcance, como diversión básica, se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico y psicológico como para el proceso de aprendizaje. Rosas (2005) manifiesta que el juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo. Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin excepción, le asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de las tareas una relevancia esencial.

Los niños necesitan estar en constante movimiento desde que nacen, ahí descubren que la fuente de placer es el juego, siendo una actividad muy satisfactoria, y una de las estrategias más importantes para aprender y adquirir autonomía e independencia. Las niñas y los niños ejecutan juegos ya sea en forma individual o grupalmente, y esto les permite tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar y todo será factible a través de los juegos didácticos que pueden ser simbólicos o socializados

Sin embargo, si asistimos a cualquier sala de clases de cualquier escuela del mundo, veremos que el juego es una actividad reservada para el recreo, una razón probable para que esto suceda puede ser la falta de evidencia que muestre lo importante que es considerar el juego en serio. O tal vez, la falta

de seriedad que tiene esta actividad, es lo que la hace opuesta a la categoría de “trabajo” que es la que se supone debe socializar en la escuela. En otras palabras, el juego promueve el desarrollo y aprendizaje de estructuras implícitas. Además, el juego es la actividad, por excelencia que hace posible el aprendizaje del formato del trabajo escolar, al posibilitar el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegados a la realidad que la fantasía del niño.

Jiménez (2006) expresa que el juego constituye la ocupación principal del niño, pues a través de éste, puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotriz cognitiva y la afectiva social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos porque también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de éstas sus estados emocionales, carencias y frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

El juego es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir en acciones y luego verbalizando lo interno A través del juego los alumnos se preparan para la vida futura, para alcanzar metas, sentir satisfacción, descargar energías, conseguir alivio a sus frustraciones, y, generar un El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio

personal, potenciar actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber, esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin números de actividades y momentos de juego.

Las capacidades cognitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que la niña y el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico. Las capacidades de aprendizaje se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir desenvolverse autónomamente (Lagunas & Ruiz, 2005).

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños y niñas a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requiera un mayor nivel de atención y focalización.

“PIAGET expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontaneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose”

“FREUD dice que el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos”.

“VIGOTSKI afirma que el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos”.

ELKÓNIN manifiesta que los juegos de los niños están relacionados con su respectiva clase social y que por lo tanto las temáticas de juego son distintas según sus experiencias de vida, según la edad, sus valores culturales, y su condición social. De acuerdo a Bruner & Garvey (1977), “retomando de alguna forma la teoría del instinto de Grase expresan que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales a través del juego, mediante el "como si", que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Desde el paso por las aulas de educación infantil creo pertinente dar a conocer que los juegos son altamente motivantes para expresar sus estados de ánimo, en sus nuevas experiencias, proporcionan diversión en las actividades del aula es decir se rompe el hielo y la clase sea hace más armoniosa y llevadera.

Fundamentos teóricos que sustentan el juego y su importancia cultural a través de las actividades en el proceso de desarrollo del aprendizaje de los niños en educación de Educción Básica.

Conceptos de Juego: El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de

decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. Considerada como una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Torres (2007) dice: El juego como elemento primordial necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje, que se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permite el fortalecimiento de los valores: respeto tolerancia, grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir conocimientos e inquietudes."

Es importante señalar que el juego es uno de los métodos más beneficiosos para la persona, el saber estimular al niño por medio del juego desde que el niño nace, le ayudará a desarrollar de mejor manera su imaginación, la creatividad, el lenguaje y a fomentar valores, entre otros beneficios, aprendiendo el niño o niña a desenvolverse con facilidad ante la sociedad. Hernández (2002), señala:

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el

transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar, proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables. Cabe recalcar que el juego es algo innato de cada persona, es libre y voluntario, ayudando en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y la integración con otras personas.

Dimensión 1: Juegos motores

Rodríguez L. (2019). Manifiesta en su trabajo de investigación que; La educación física en la educación primaria (EFP) debe tener como meta lograr un desarrollo integral del alumnado, donde se indica que su finalidad es la siguiente: Desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente.

Para su consecución no es suficiente con la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. De este modo el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones y gestionar los sentimientos vinculados a las mismas, además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras.

Tal como se menciona en el Real decreto, la dimensión afectiva tiene que ser incorporada en el análisis de las prácticas pedagógicas, para poder así favorecer una EFP que considera al ser humano como un ser que es sensible a su entorno y que se emociona durante las actividades que se desarrollan en las sesiones. En concreto, sus principales resultados indican que el "porcentaje de alumnos que manifiestan experimentar emociones placenteras en la asignatura de EF oscila entre un 84.3%, en el caso de aquellos que se sienten 'tranquilos' (algo, bastante o muy tranquilos)".

Los procesos educativos son cambiantes y se encuentran en constante actualización, y exigen que el alumnado aborde nuevos espacios y desafíos de aprendizaje que, en ocasiones, le producen ansiedad y con frecuencia conflictos emocionales.

Estos conflictos son los que los maestros deberán abordar para evitar impactos negativos. En función del bienestar subjetivo, se ha generado una clasificación de afecto positivo y afecto negativo, en donde las emociones positivas son entendidas como favorables y las negativas como desfavorables para dicho bienestar. Redorta et al. (2006).

A partir de una revisión teórica sobre los beneficios de las emociones positivas en la salud mental infantil, se incentiva que los centros educativos sean un espacio estratégico y central para la educación emocional, ya que "las instituciones escolares permiten centralizar y unificar los esfuerzos destinados a la promoción de la salud. Así mismo, es posible fortalecer y promover factores protectores de salud mental a una gran cantidad de niños". Greco, (2010).

Respecto a la influencia de un pensamiento optimista en la salud infantil, se mencionará un estudio realizado en la ciudad de Murcia, que tuvo por objetivo analizar la función del estilo explicativo optimista como factor protector de la depresión infantil y adolescente. Participaron 172 escolares de 5º y 6º de EP, con una edad media de 10,7 años y los principales resultados indican que “los escolares con un estilo explicativo optimista presentan menos sintomatología depresiva”. Sánchez y Méndez, (2009).

Así, se refleja la eficacia de las actividades basadas en un enfoque de psicología positiva para la prevención de enfermedades de salud mental en la infancia y adolescencia. Por otra parte, las tareas motrices, TM, han sido clasificadas en función del tipo de comunicación motriz, siendo descritas de la siguiente forma: Aquellas donde hay ausencia de interacción con otros deportistas (sin compañeros y sin adversarios), denominadas psicomotrices; aquellas donde hay compañeros pero no adversarios, denominadas TM de cooperación; aquellas donde no hay compañeros pero si adversarios, denominadas TM de oposición; y finalmente TM donde hay compañeros y adversarios, denominadas de cooperación-oposición.

Según esta clasificación, se pueden encontrar los juegos psicomotores, los juegos motores de cooperación, los juegos motores de oposición y los juegos motores de cooperación-oposición, que desde el punto de vista afectivo muestran diferencias en función de su comunicación motriz. Lo anterior se puede apreciar en un estudio en EFP en España, realizado en el municipio de Ceutí donde participaron 21 alumnos con un rango de edad entre 8 y 9 años. Dicha investigación tuvo como propósito analizar las emociones

experimentadas tras la práctica de un tipo de interacción motriz concreta, además de relacionarlas con la motivación hacia las áreas del currículo.

Entre los resultados se encontró “que en todos los dominios motrices predominaban las emociones positivas”. Por otra parte, la clase de EFP es un lugar oportuno dadas las posibilidades que puede ofrecer para que el alumnado pueda interaccionar socialmente. Esto ha sido manifestado en una investigación de la Comunidad Valenciana. Precisamente, se aprecia cuando sus resultados indican que “los alumnos durante las clases de EF se divierten más el estar con sus compañeros, trabajando cooperativamente por encima de la competición”.Sobre este mismo aspecto, un estudio realizado en EFP en Chile obtuvo como resultado que la principal emoción positiva para el bienestar subjetivo atribuida a la socialización en las clases es la diversión. Por lo tanto, dicha investigación concluye que es de vital importancia para el bienestar del alumnado “permitir la comunicación en un marco de respeto durante las actividades”. Mujica et al., (2016).

Al mismo tiempo, en función del contexto sociocultural, los juegos motores pueden ser clasificados como populares, entendidos como “aquellos conocidos y practicados por todo el público”. Estos son parte del patrimonio de las naciones y, a su vez, un símbolo de la diversidad cultural.

Por el mismo motivo pueden ser parte de un proceso pedagógico que inspira valores sociales y conciencia cultural a las nuevas generaciones. Así mismo lo manifiesta, Dorado (2011) cuando señala que “los juegos populares son un patrimonio de todos, que debemos conocer y conservar, porque así tendremos una visión global de nuestra cultura” (pág. 33). Igualmente, dado que la afectividad de las personas es configurada a partir de la interacción con

entornos culturales concretos, para enriquecer las interpretaciones pedagógicas en EFP es importante investigar los afectos durante el desarrollo de juegos motores populares.

En síntesis, el juego popular es caracterizado por su difundida presencia en alguna zona geográfica; además, se le atribuye un significado cultural valioso por su construcción social desde la subjetividad de los que lo practican, transformándose en un excelente recurso didáctico para la clase de EF. En efecto, el juego tiene valor por sí mismo y se orienta al desarrollo de la totalidad del niño, por lo tanto, “al aprovechar el juego popular en las clases de EF se estaría contribuyendo enormemente al trabajo intelectual, afectivo y manual que realiza el estudiante dentro del aula” Mendoza et al., (2017).

Por consiguiente, con la intención de explorar la dimensión afectiva en los juegos mencionados, el objetivo principal de este estudio fue identificar la percepción afectiva del alumnado de 5º y 6º curso de educación primaria en los juegos populares de cooperación y de cooperación-oposición.

Dimensión 2: Juegos sociales

Calderón, G. (2021). Manifiesta en su trabajo de investigación que algunas de las teorías referentes al juego; entre ellas destaca: la primera teoría es la del excedente energético, es decir, el niño necesita desarrollar y liberar el potencial energético mediante la actividad física primordialmente.

La segunda, la relajación de Lazarus, referida al descanso, a la recuperación, es recuperadora. La tercera, menciona a la teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898), donde se destaca que sirve como preparación para la vida adulta, ello permitirá desenvolverse con mayor autonomía.

Y la cuarta, hace referencia a la teoría de la recapitulación donde se expresa que el juego, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, esto refleja como actuaban las personas en la antigüedad para protegerse o escapar.

Dimensiones del juego

Kadoora (2018) considera que el juego como proceso de aprendizaje tiene en cuenta las siguientes dimensiones:

a. Dimensión afectiva-emocional, importante en la regulación y control emocional;
b. Dimensión social, todo niño por naturaleza es sociable y busca jugar con otros;
c. Dimensión Cultural, componente importante para transmisión del juego;
d. Dimensión creativa, los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego;
e. Dimensión cognitiva, para procesar el conocimiento adquirido;
f. Dimensión sensorial, indispensable en la captura de estímulos del contexto
g. Dimensión motora, que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero.

De esta manera el docente puede direccionar el juego como recurso pedagógico que permita activar la empatía, las relaciones entre pares, la creatividad y ser competente.

Características del juego

Huizinga (1972) señala entre las características más generales a la tensión e incertidumbre y la competición. Es decir, cuando alguien juega lo primero que piensa si logrará su objetivo, cómo será el contrincante, allí surgen estrategias para dominar y salir victorioso.

El juego es tan antiguo como el mismo hombre y permanece en la cultura para que el maestro lo emplee como recurso didáctico y resolver desafíos.

Asimismo, Minedu (2019) señala que el juego propicia la comunicación de forma libre y de manera espontánea, cada uno posee sus propias reglas o son creadas, es libre y se da en determinados espacios y tiempos.

Al mismo tiempo, Peña y Guzmán (2019) manifiestan que los juegos aparecen por un periodo de tiempo, desaparecen y retornan nuevamente según las estaciones, la edad, el sexo. Sus reglas son fáciles de asimilar y requiere un mínimo de recursos.

Además, se afirma que el juego se puede dar al aire libre, lo que permite lograr las habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. Adicionalmente, Calle (2009) señala que los juegos deben ser variables, deben adaptarse a la situación de aprendizaje, y además, deben ser dinámicos, atractivos, motivadores, y sobre todo que permita la participación masiva de estudiantes convirtiéndose en el aula como recursos didácticos.

Tipos de juego

De acuerdo con Bermejo y Blázquez (2016) existe variedad de juegos que se pueden emplear en la escuela, de los cuales se lista los siguientes: el juego educativo, los competitivos y cooperativos, el cesto de los tesoros, heurísticos, psicomotores, tradicionales, multiculturales y los empleados con

el uso de las tecnologías. Por otro lado, desde una perspectiva progresiva, propone otros tipos de juegos como el de reglas, de construcción, los didácticos, musicales, literarios, físico corporales y gráfico plástico.

Asimismo, sostienen que existen dos tipos de juegos, los cooperativos y no cooperativos. En el primero, las decisiones se toman en equipo, mientras que, en el segundo, es de manera individual.

Además, los juegos no cooperativos se subdividen en juegos estáticos o dinámicos y juegos con o sin información completa. De otro lado se propone cuatro tipos de juegos: el juego motor que está muy ligado al movimiento del cuerpo, el ejercicio; el juego social caracterizado por la interacción social, es decir la participación con sus amigos más cercanos.

El juego cognitivo, tiene que ver con la capacidad intelectual, la inteligencia y, por último, el juego simbólico, el cual consiste en la capacidad del niño para imaginarse y transformarlos a mundos imaginarios. Esta variedad de juegos puede movilizarse durante la recepción y acogida a los estudiantes el primer día útil de clases en las instituciones públicas del país, así como también en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con mayor énfasis en los primeros grados.

Importancia del juego

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc.

Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y

autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos.

En conclusión, el juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños

El juego en el aprendizaje

Franco y Sánchez (2019) indican que el juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentiva en el aula como metodología de perfeccionamiento (p.21).

A su vez se recomienda que los docentes promuevan el juego para aprender las operaciones básicas de la matemáticas, proporcionando al alumno de herramientas como conocimientos necesarios para optimizar sus procesos de reflexión, de comprensión para afrontar niveles de abstracción de mayor demanda cognitiva, ya sea en labores escolares como en la resolución de problemas.

De este modo, los docentes deben integrar el juego en su práctica pedagógica promoviendo situaciones que les permitan resolver situaciones de su vida cotidiana.

De otro lado, López (2018) manifiesta que los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes, en donde se expresa que, para lograr aprendizajes superiores, es necesario poner en práctica el juego, así los estudiantes ven el aprendizaje más atractivo, por lo que los docentes deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. (P.31).

Los estudiantes se sienten interesados y dinámicos cuando se asocia lo lúdico con el desarrollo de las competencias matemáticas. Además,se destacan que el maestro debe promover metodologías innovadoras que incluyan juegos, proporciona una aproximación en el área de matemática en la resolución de problemas de su vida diaria.

Cuando los docentes trabajan matemática a través del juego, los estudiantes logran mejores resultados en la resolución de problemas. Del mismo modo, se destaca la importancia de rescatar los juegos tradicionales, pues juegan un rol esencial en la vida del niño, ya que es un medio eficaz para lograr el aprendizaje de la competencia matemática. Del mismo modo, se sugiere salir de la rutina tradicional y emplear nuevas formas de enseñar, es decir, hacer uso de los juegos como estrategia de enseñanza que deben estar presente en las aulas, despertando el interés por el estudio de diferentes áreas, en este caso concretamente en la de matemáticas.

Rodríguez (2017) señala que el cuerpo igualmente desempeña un papel determinante en el aprendizaje de los estudiantes, el cual debe ser utilizado como un implemento que facilite un aprendizaje significativo, asimismo el saber se examina a partir de un medio de apreciación, debido a que

anteriormente el aprendizaje era repetitivo, por lo que es necesario que el trabajo con los estudiantes se asocie mente-cuerpo.(p.51). Para el aprendizaje de los estudiantes es necesario tener en cuenta, la acción, el movimiento y esto se da a través del juego.

En otras palabras, Zapata et al (2012), expresan que los juegos deben tener unas características especiales para complementar el aprendizaje de una manera eficiente, pues no en cualquier actividad se reflejan los resultados necesarios ni se logran los propósitos.

La enseñanza de algunas competencias, complementada con ayudas didácticas, como los juegos, hacen que los estudiantes de ingeniería de software reconozcan con mayor claridad algunos planteamientos de esta profesión y sea mucho más fácil aplicarlos e interpretarlos en la práctica.

Los estudiantes demuestran mejor rendimiento académico al aplicar como medio el juego en el desarrollo de sesiones de aprendizaje y en las diferentes materias.

El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes.

Dimensión 3: Juegos de fuerza y habilidad

Fuentesal García, y Pastor, D. (2019). Manifiesta en su trabajo de investigación que; el aprendizaje cooperativo, tal y como indican consiste en un método de aprendizaje que se caracteriza por el trabajo conjunto y se fundamenta en el socio constructivismo. este tipo de aprendizaje hace posible experimentar una serie de experiencias lúdicas y emociones grupales que fomentan el buen funcionamiento y la confianza interpersonal entre los participantes, por lo que su utilización parece pertinente en distintas etapas y

áreas, como la formación en convivencia, siempre que se tengan en cuenta una serie de recomendaciones. así pues, requiere un trabajo en equipo real, es decir, un trabajo colectivo, recíproco y redistributivo realizado como un nosotros, en el que cada uno tiene un rol específico e imprescindible para alcanzar los objetivos deseados. además, tal y como indica, conlleva el cumplimiento de unas normas éticas como son: la iniciativa y el esfuerzo individual, el respeto a las ideas de los demás miembros del equipo, el desarrollo de estrategias, técnicas de comunicación, intercambio y aceptación de ideas, la interdependencia positiva entre los miembros o la igualdad de oportunidades de intervención y liderazgo.

Dentro del aprendizaje cooperativo el juego tiene un papel fundamental, ya que forma parte del comportamiento social y de la cultura de cada comunidad, se ha manifestado a lo largo de toda la historia y siempre ha sido considerado una herramienta importante para el crecimiento motor del ser humano. por ello, muchos han sido los autores que se han encargado de definir al juego, quienes definen el juego una actividad física o pasiva, libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse/entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. cómo puede observarse, este autor destaca el carácter lúdico del juego, así como también lo hace payà (2007), quien define al juego como una actividad lúdica y placentera que no necesita entrenamiento, con un fin en sí misma y cuyas reglas son flexibles y modificable.

lópez y García (2011) indican que el juego puede ser utilizado no solo de forma lúdica, sino también con un fin pedagógico y consideran que para que el juego posea un valor educativo, es necesario que tenga unos objetivos que lleven a los alumnos y alumnas a obtener una serie de conocimientos, desarrollar unas habilidades físicas y unas facultades morales. la trascendencia del juego en el aprendizaje cooperativo es mucho mayor que la mera diversión que el mismo implica, puesto que, a través del mismo, se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, de educa a sus miembros jóvenes y se desarrollan muchas facetas de su personalidad. además de que el juego, desde el punto de vista motriz, contribuye al desarrollo psicomotriz de los alumnos y alumnas y, lo que es más importante es una actividad natural que utilizan las personas para divertirse y socializarse, por lo que será en este último campo donde se prestará especial atención en este artículo, observando cómo estas actividades estimulan la participación de las personas, motivan y generan un especial sentimiento de grupo.

Clasificación del Juego

Diferentes autores, a lo largo de la evolución del concepto de educación Física, han querido hacer una taxonomía de los juegos. este tipo de clasificaciones ha ido evolucionando con el paso de los años, por lo que existen diferentes propuestas para dividir los juegos en función de su enfoque. veamos, a continuación, dos propuestas relevantes y actuales con una perspectiva distinta a la par que complementaria: Bedoya (2002), clasifica los juegos de la siguiente manera:

- Juegos de presentación: son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo.
- Juegos para conocerse: son actividades lúdicas para conocerse a sí mismo y conocer a las demás personas. De esta manera, se les invita a tener en cuenta las características de los otros alumnos y alumnas.
- Juegos de distensión: la distensión es común a la esencia del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida deshaciendo cualquier posible tensión existente.
- Juegos de confianza: son unos juegos cooperativos que, además, sirven para tomar confianza en uno mismo y en los demás compañeros del grupo.
- Juegos de contacto: el objetivo es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico.
- Juegos de autoestima: son actividades para que cada persona observe cualidades positivas que tiene en sí misma y se encuentre a gusto con su manera de ser.
- Juegos cooperativos: son juegos en los que la colaboración entre los participantes es un elemento esencial, se experimentan las ventajas del trabajo común y se desarrolla la capacidad de compartir.
- Juegos de relajación: estas dinámicas ayudan a apaciguar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia objetivos positivos

Se clasifica los diferentes tipos de juegos en cuatro:

- Juegos sensoriales: con ellos se refiere a las actividades relacionadas con la facultad de sentir.
- Juegos motores: incluye todos los juegos que requieren la intervención del aparato locomotor, desde los juegos que desarrollan la coordinación hasta los juegos de fuerza, pasando por los juegos de habilidad o destreza y los juegos de pelota.
- intelectuales: son aquellos que precisan de la atención, el razonamiento, la reflexión y la imaginación.
- Juegos sociales: estos juegos tienen como finalidad la cooperación, la agrupación y el sentido de responsabilidad grupal.

Juego Cooperativo

Afortunadamente, en los últimos años, el mundo de la educación ha percibido que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de las personas, convirtiéndose en una adecuada herramienta de educación. una de las formas que tiene el docente de formar al alumnado es a través del juego cooperativo, un instrumento indispensable en nuestro sistema educativo ya que potencian la unión del esfuerzo para conseguir un objetivo común.

El juego y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales

La realización de distintas investigaciones empíricas sobre el impacto del aprendizaje cooperativo en la enseñanza, como el efecto de un programa de educación Física en las habilidades sociales del alumnado, muestran la mejora general en las habilidades sociales de los estudiantes y la disposición hacia el trabajo grupal en el alumnado. se destacó, en el grupo experimental, de manera específica, un incremento en las habilidades sociales, aumentando

la empatía mostrada hacia los demás y disminuyendo la tendencia hacia conductas desadaptativas. asimismo, Ruiz, Bueno y Bueno (2015) analizan la influencia de un programa de cooperación en educación Física sobre las competencias sociales y cívicas y concluyen en que las actividades cooperativas influyeron positivamente en gran parte de las competencias analizadas y que apenas se manifestaron rechazos de tipos sociales, sexistas, etc. duales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. una de las características de los juegos cooperativos, es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana. consecuentemente, subraya la importancia de introducir el juego en el aprendizaje cooperativo, quien hace un compendio de diferentes autores y de sus visiones sobre el juego cooperativo, para así afirmar que este tipo de juego es un excelente medio para estimular el desarrollo de objetivos relacionados con los siguientes aspectos: el aprendizaje específico de un área determinada de manera significativa.

- las actitudes democráticas y de solidaridad y aspectos afectivos hacia los compañeros y compañeras. • el trabajo en equipo basado en la reciprocidad junto con el conocimiento mutuo de los miembros del grupo.
- las relaciones intergrupales de amistad y habilidades de comunicación verbal y no verbal.
- emociones positivas con respecto a los otros, favoreciendo la empatía.
- Búsqueda de soluciones múltiples a los problemas que se les plan - tean y habilidades sociales para regular los conflictos de forma constructiva.

- Motivación hacia el aprendizaje.
- la autonomía personal, la responsabilidad y la capacidad de trabajo en equipo.
- la valoración positiva del éxito ajeno.

2.2.2. Teorías de la variable 2: Desarrollo de pensamiento crítico reflexivo

Bezanilla, et. alt; (2018). El pensamiento crítico desde la perspectiva de los docentes universitarios. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, manifiesta en su trabajo de investigación que; A pesar de existir coincidencia entre los autores que investigan y escriben sobre el pensamiento crítico, se registra una gran variedad de definiciones, según enfaticen un aspecto u otro o según el ámbito en que se especialicen. Las descripciones facilitan poco la definición de pensamiento crítico como una entidad concreta, ya que cada autor hace de la definición un uso adecuado a su ámbito (filosófico, psicológico, educativo) y aplicación.

Una de las definiciones más genéricas fue la elaborada por Robert Sternberg, quien escribía que el pensamiento crítico son los procesos, estrategias y representaciones que la gente utiliza para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos (Robert Sternberg 1986). En el marco de la educación, Ennis comienza en los años sesenta a estudiar el pensamiento crítico.

Para Ennis, es un proceso cognitivo complejo que implica disposiciones y capacidades con tres dimensiones básicas: la lógica (juzgar, relacionar palabras con enunciados), la criterial (utilización de opiniones para juzgar enunciados) y la pragmática (comprensión del juicio y la decisión para

construir y transformar el entorno). Se centra en lo que la persona puede decidir, creer o hacer algo de forma reflexiva, razonable y evaluativa.

Asimismo, implica un análisis, buscar la verdad a través de criterios y evidencias, así como llegar a un juicio de valores. Este proceso se evidencia en situaciones problemáticas en las que hay que adoptar una posición y llevar a cabo una actuación.

Asimismo, describe quince capacidades para el pensamiento crítico, siendo las tres últimas habilidades auxiliares, centrarse en la pregunta; analizar los argumentos; formular preguntas de clarificación y dar una respuesta; juzgar la credibilidad de una fuente; observar y juzgar los informes derivados de la observación; deducir y juzgar las deducciones; inducir y juzgar las inducciones; emitir juicios de valor; definir los términos y juzgar las definiciones; identificar los supuestos; decidir la acción que a seguir e interactuar con los demás; integrar disposiciones y otras habilidades para realizar y defender una decisión; proceder de manera ordenada de acuerdo con cada situación; ser sensible a los sentimientos, nivel de conocimiento y grado de sofisticación de los otros; emplear estrategias retóricas apropiadas en la discusión y presentación, tanto oral como escrita.

Ser un proceso de pensamiento crítico que profundiza en el conocimiento y puede aplicarse a otros ámbitos que no sean el educativo. Scriven & Paul piensan que se puede formar y guiar al estudiante para conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar información a través de la experiencia y de la reflexión, así como llegar a una opinión y a una manera de actuar consciente.

Según su visión, el pensamiento crítico tiene dos componentes: por una parte, un conjunto de destrezas de producción y procesamiento de información y creencias y, por otra, el hábito de utilizar dichas destrezas para guiar su comportamiento. Siguiendo en el mundo de la enseñanza, el pensamiento crítico supone la habilidad para explorar un problema, cuestión o situación; integrar la información válida sobre los mismos.

En el proceso formativo, recoge las siguientes características de un pensador crítico, plantear las oportunas cuestiones; evaluar argumentos; admitir vacíos de conocimientos o información; tener curiosidad; estar interesado en hallar nuevas soluciones; definir con claridad criterios para analizar ideas; examinar creencias, convencimientos y opiniones y contrastarlos con los hechos; escuchar cuidadosamente a los otros y ser capaz de dar “feedback”; suspender el juicio antes de haber recogido y considerado todos los hechos; acreditar asunciones y creencias en base a evidencias; revisar opiniones ante nuevos hechos; buscar beneficios; examinar problemas cuidadosamente; rechazar información incorrecta o irrelevante; considerar que el pensamiento crítico es un proceso vital de autoafirmación.

El resultado es un pensador crítico que formula preguntas con claridad y precisión, que evalúa información, que llega a conclusiones y soluciones a base de criterios relevantes, que piensa con una mente abierta y da soluciones a problemas complejos.

El sistema del pensamiento se articula en tres subsistemas dependiendo de factores de adaptación e histórico-culturales: sistema de representación o codificación que forma significado (imágenes, nociones, conceptos); sistema

de operaciones o la forma de organizar o reorganizar la información y sistema de actitudes (emociones, sentimientos, valores).

El pensamiento crítico, añade este autor, impregna toda la vida y le da sentido; va más allá del aula. Es una competencia esencial en la investigación, en la educación, así como en la vida personal y cívica de cada uno. Desde el punto de vista del docente, Moore, después de una entrevista con 17 académicos de tres áreas de conocimiento (historia, filosofía y estudios culturales y literarios) para conocer su visión y conceptualización del pensamiento crítico, distingue las siguientes siete categorías en el concepto del pensamiento crítico: emitir juicios; tener una visión escéptica y cuestionadora de la realidad; ser original y producir conocimiento; leer de forma sensata y cuidadosa un texto; racionalidad y forma de razonamiento; adoptar una postura ética y activista. Esta aportación supone un análisis y categorización de la visión del pensamiento crítico de los docentes universitarios en la práctica, uno de los objetivos del presente estudio. Moore es consciente de que su estudio es limitado, aun así demuestra la variedad de respuestas que dan los docentes para definir la competencia, al tratarse de un término polisémico. Su aportación también remarca la convicción y el compromiso de los docentes de incluir en sus aulas dicha competencia. En síntesis, podría decirse que lo característico del pensamiento crítico es que se trata de un pensamiento orientado a la comprensión y resolución de problemas, a la evaluación de alternativas y a la toma de decisiones.

El pensamiento crítico implica comprender, evaluar y resolver. Implica autoevaluación, pensar acerca del pensamiento (metapensamiento) y estar seguro de no pasar, sin fundamento suficiente, a conclusiones.

En la educación superior, el pensamiento crítico es uno de los elementos claves en la consecución de una sociedad sostenible. Por dicho motivo, hay que educar en la crítica, en una nueva forma de pensar, de evaluar y de hacer.

Dimensión 1: Pensamiento pragmática

Chávez, V. (2021). Manifiesta en su trabajo de investigación que; Uno de los conceptos de mayor relevancia en la actualidad es el pensamiento, numerosas investigaciones se han realizado con el propósito de establecer sus características y poder encontrar una definición que cada vez más se acerque a un consenso entre la comunidad científica. Sin embargo todavía estamos en ese proceso.

El pensamiento se mantiene constante en la vida el término pensamiento tiene su alcance en la indagación crítica y reflexiva de conclusiones que solucionan conflicto y dudas, dando la posibilidad de optar entre afirmaciones antagónicas. De este modo aspecto como el pensamiento crítico y reflexivo constituyen constante relacionadas con la dinámica del pensamiento y que está estrechamente relacionadas con la capacidad de los sujetos para poder adaptarse con mayor efectividad ante el medio del cual forman parte.

Pensamiento crítico es el proceso intelectualmente disciplinado que activa y hábilmente conceptualiza, aplica, analiza, sintetiza y/o evalúa información recopilada o generada por observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como una guía hacia la creencia y la acción. Ciertamente el pensamiento constituye un proceso, vale decir presenta una dinámica compleja debido a que su actuación depende de múltiples factores, los cuales se encuentran relacionados y que a su vez dependen de otros, pero

que en conjunto crean su propia estrategia de respuesta ante las circunstancias.

De este modo las funciones que realiza se ven alimentadas y retroalimentadas por las funciones que realiza, pero que sin embargo también tiene actuación sobre la misma. Y docente los procesos como la observación, la experiencia y la reflexión permiten expresar una respuesta determinada e incluso específica ante el medio.

Cázares y López (2005) mencionan que el pensamiento crítico es la capacidad de razonar responsablemente, donde se identifica a la persona que piensa de manera crítica cuando argumenta sus ideas, actúa frente a situaciones que evalúa y toma acciones. De lo cual se deduce que; pensar críticamente es parte de un proceso de aprendizaje del sujeto, es decir, antes de reaccionar, argumentar o expresar sus opiniones ante determinadas situaciones, analiza, evalúa y reflexiona sobre la base de la información que posee, comparándola con sus experiencias, evaluando las múltiples posibilidades que identifica para poder responder de acuerdo a sus conclusiones. En efecto el pensamiento crítico constituye un producto de la actuación personal, una persona, inquisitiva, reflexiva, cuestionadora no actuará de manera apresurada, sino más bien será más cauta con sus apreciaciones, buscará mayor información para incrementar su conocimiento sobre las particularidades de la situación y poder responder de manera más segura.

Teoría constructivista del aprendizaje

Dentro de este grupo presentamos los siguientes argumentos. “La Teoría Sociocultural de Vygotsky se centra en la participación proactiva de los

educandos con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Describe el aprendizaje como un proceso social y el origen de la inteligencia humana en la sociedad o cultura".

En efecto el entorno en el cual se desarrollan los sujetos moldea sus primeras experiencias, impregnando en este los primeros rasgos que distingue la forma particular como enfrenta las situaciones de aprendizaje, el entorno familiar juega de esta manera un rol preponderante en el sujeto, dado que es ahí donde forma y modela sus primeras. Sin embargo, la escuela, el entorno en el cual se desarrolla también ejercen influencia en esa modelación de las actividades cognitivas que se desarrollan producto con la interacción de sus vivencias formando una experiencia basada en su historia de vida

Teoría conectiva del aprendizaje

Esta teoría surge del impacto de la tecnología en el aprendizaje. Es la integración de los principios del caos que señala la interrupción de la posibilidad de predecir, que la realidad depende de un sinfín de circunstancias inciertas, que lo que se produce en un lado repercute en otro y que el reto del que aprende está en descubrir patrones escondidos del significado que ya existe.

Las condiciones actuales donde se visualizan nuevas características en las personas e incluso en como recepción la información aprenden surgen nuevas explicaciones sobre el fenómeno del aprendizaje, en este contextos e plantea el colectivismo como una nueva propuesta que reconoce la actividad del sujeto como un elemento fundamental de su propio aprendizaje.

En este sentido el empleo de la tecnología de la información se constituye en nuevo recurso que empelado por los estudiantes les plantea

nuevas e ingentes situaciones de aprendizaje que no solo despiertan su curiosidad, sino que además le impregnan nuevas características en un contexto netamente virtual. Dinámico y constante cambio.

Desarrollo del pensamiento crítico

Una de las preocupaciones durante los últimos años por parte de docentes, psicólogos y todos los profesionales relacionados con el ámbito educativo se refiere al desarrollo del pensamiento crítico, razón por la cual sean planteado y realizado números estudios con dicha finalidad. Para el desarrollo del pensamiento crítico se debe incentivar un espíritu crítico, que partirá de un sondeo de la curiosidad, agudeza mental, una razón dedicada y hambre de adquirir información fiable.

Labor docente en el desarrollo pensamiento crítico

Desarrollar el pensamiento es una labor importante del trabajo docente, sin embargo, encontramos algunos aspectos en la búsqueda de información que señalamos a continuación.Durante una investigación que realizan identifican “dos elementos que entorpecen el desarrollo crítico en los estudiantes, un mínimo nivel de motivación de éstos para desarrollar el pensamiento crítico, sumado al hecho de que los docentes no manifiestan un pensamiento crítico adecuado.

Ciertamente se observa que los estudiantes han perdido interés por las actividades de naturaleza académica, más aún muestran y evidencia desgano e incluso aburrimiento cuando se ven enfrentados a estas, aspecto que, si bien constituye una dificultad para realizar trabajos de naturaleza intelectual, plantea nuevas exigencias a los docentes.

Estas nuevas exigencias constituyen un producto de las características de una nueva sociedad, donde las actividades académicas cobran nuevo sentido, así como presentan nuevas características que los docentes deben de saber identificar y emplear como aliadas en el trabajo que les toca realizar en las aulas.

Dimensión pragmática:

"La capacidad para examinarse en términos de los fines e intereses que busca el pensamiento y de las consecuencias que produce; analizar las luchas de poder o las pasiones a las que responde el pensamiento".

Lo que implica que las ideas y expresiones de la que se preocupa el pensamiento están relacionadas con los conflictos, y todas aquellas experiencias que preocupan a las personas y que permiten una mejor comprensión de la dinámica del contexto en la que se desenvuelve.

Dimensión 2: Pensamiento dialógica

Carpio, M. (2021). Manifiesta en su trabajo de investigación que; El sistema educativo está evolucionando de la misma manera debe evolucionar la enseñanza que requiere de procesos de cambios logrando un pensamiento complejo que permita comprender, reflexionar y construir desde diferentes perspectivas en tiempos de incertidumbre.

En el marco del sistema educativo adquiere un nuevo paradigma donde se convierte en un proceso dinámico que interactúan diversos factores; en este se genera la incertidumbre compuesto por varios tejidos de interacciones y experiencias del entorno a causa de la pandemia del Covid-19 que ha generado un estado de zozobra direccionado a las emociones de angustia como también tristeza en los docentes y estudiantes.

Dentro de este marco de la sociedad, hoy se vive una crisis global producto de la pandemia donde la tecnología rompió los esquemas tradicionales en la educación presenciando las clases desde la presencialidad a la virtualidad que surge la necesidad de analizar y asimilar los efectos del entorno que es un tanto complejo “Al mirar con más atención, la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico”, debido al proceso de transformación que se está viviendo puede existir cambios culturales y motivacionales.

En consecuencia, la educación es una gran responsabilidad que precisa de una reflexión a un nivel micro y macro que construya de esta manera un diálogo de saberes entre los docentes y los estudiantes siendo imprescindible para generar confianza, ética donde influya e inspire a tomar nuevos desafíos basados en la no simplificación.

En esta concepción, el pensamiento complejo permitirá percibir los puntos urgentes observando los horizontes de la educación actual y del futuro, en palabras del autor Morin menciona “el pensamiento complejo no rechaza el pensamiento, sino que reconfigura sus consecuencias a través de una crítica a una modalidad de pensar que mutila, reduce, unidimensionaliza la realidad”.Por su parte, existen principios generativos del conocimiento que aportarán a este paradigma y que además ayudará a introducirse por medio del principio dialógico comprendiendo lo estable e inestable de lo individual y social de esta nueva realidad.

Lo que se pretende con el pensamiento “Si bien no se puede superar las contradicciones, tampoco podemos dejarlas de lado. Podemos vivir y tratar

con ellas, aunque no podamos disolver-las. Según la perspectiva de la complejidad, necesitamos interrelacionar".

Frente a esta situación, desde la perspectiva del principio dialógico que es considerado como uno de los más convenientes para la comprensión y generación de nuevos saberes en el contexto familiar, social y educacional, se precisa entretejer conjuntamente con los demás principios generativos del conocimiento, por tanto se deberá articular los problemas globales y complejos de la realidad permitiendo de tal manera reflexionar con un diálogo interno y externo entre los distintos actores del proceso educativo logrando de esta forma indagar y reconstruir las necesidades para la educación del futuro.

La educación debería transformarse en función a los principios generativos del conocimiento, ya que, el hecho de darnos cuenta que existe un estado de zozobra obliga a tomar medidas y la primera medida es la construcción de los saberes. Como docentes se tiene la labor de formar personas con talento humano que sea capaz de liderar ante cualquier situación siendo altamente inteligente emocionalmente con valores éticos que deberá basarse en algo más que lecciones de moral; sin lugar a duda este es un desafío de reflexión y de actuar. De acuerdo a lo expuesto se considera que es de importancia el desarrollo de la educación con un pensamiento multidimensional con valores y ética utilizando métodos no estandarizados que involucre a cuestionarse sobre lo que sucede en el entorno en tiempos de zozobra que constituye en un reto invitando a un proceso de transformación con docentes que creen ese ambiente de conciencia más "humanizada" en busca del diálogo abierto a incertidumbres.

Dimensión 3: Pensamiento contextual

Cuadra, R. (2020). Manifiesta en su trabajo de Investigación que; En nuestro contexto latinoamericano, hemos sido testigos de varios procesos de reformas educativas que han significado cambios curriculares y didácticos orientados al desarrollo de competencias, tanto para el quehacer profesional como para la vida. Sin embargo, este cúmulo de reformas no han logrado aportar indicadores de calidad educativa que sean significativos al momento de evaluar tanto la mejora en los diseños curriculares orientados hacia el aprendizaje integral, como al perfeccionamiento docente que permita a los / as maestros /as integrar conocimientos innovadores y actualizados. Constatamos desde nuestros quehaceres profesionales, que las políticas en educación están teniendo un impacto menor en la mejora de los procesos educativos en los países del Cono Sur, y especialmente en Chile, que es el lugar donde situamos esta crítica. A este respecto, las investigaciones en educación a nivel mundial sugieren que en los últimos años los procesos educativos están teniendo una mínima incidencia en el desarrollo de habilidades de orden superior como lo son el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo en nuestros /as estudiantes. De aquí que muchos educadores /as al interior de sus propias comunidades de trabajo, estén aunando esfuerzos para desarrollar nuevas propuestas que promuevan cambios a los sistemas educativos empujados por las urgencias que nos plantean estos tiempos.

Aproximándonos al problema del pensamiento crítico, encontraremos muchos artículos de investigación que tienen por objetivo desentrañar las claves de este pensamiento, tantos que nos resultaría fácil perdernos respecto

de ciertas preguntas básicas: ¿De qué hablamos cuando referimos al pensamiento crítico?, ¿Cuál es su alcance y ámbito de aplicación?, ¿Cuáles son sus posibilidades y límites? Conscientes de nuestras limitaciones, intentaremos recorrer las mencionadas preguntas con el afán de problematizar más que responder las presentes cuestiones. En este sentido, la primera acotación que haremos es que, en adelante, cuando hablemos de pensamiento crítico, nos referiremos a él en tanto constructo pedagógico con un ámbito de aplicación en contextos escolares, pero en diálogo con el pensamiento cultural tal que sea este último el que nos permita extraer nuevas categorías revitalizadoras para el presente concepto. Porque el pensamiento crítico como constructo es un tema controversial sobre el cuál no existe consenso en la comunidad educativa respecto de cómo definirlo y abordarlo. Distintos autores aportan diversas definiciones y formas de abordarlo según sea el paradigma educativo en el cuál estén situados.

Por un lado, encontramos enfoques pedagógicos orientados a definir al pensamiento crítico como una competencia específica del orden de las habilidades lógicas que se desarrollan para la resolución de ciertos problemas; otras corrientes en cambio lo comprenden como una habilidad del pensamiento abierto a los procesos de liderazgo social y vinculación comunitaria por la vía de la comunicación efectiva y el discernimiento ético. De las distintas miradas al concepto, se desprenden variadas formas de aplicarlo al contexto educativo.

En nuestra experiencia de campo, observamos cómo docentes y estudiantes tienen nociones de lo que es el pensamiento crítico, sin embargo, lo confunden fácilmente con un modo de la argumentación consistente en

señalar puntos de vista personales o aspectos negativos frente a un estado de situación determinada.

Desde nuestra perspectiva, el pensamiento crítico destaca como una competencia del orden del pensamiento complejo, que contiene al interior de su desarrollo habilidades de comprensión, análisis, deducción, categorización, emisión de juicios correctamente fundamentados, entre otros aspectos.

Volviendo a la idea anterior, nuestra aproximación a la importancia de fomentar el pensamiento crítico nace de la urgencia que tenemos hoy de favorecer desarrollos de pensamientos deliberantes y divergentes que interroguen por las complejidades que presenta el contexto actual. Para progresar en esta tarea, se torna necesario por parte de los /as actores de la educación generar una visión panorámica del proceso educativo tal que el desarrollo de esta competencia esté presente en todo lo extenso de la programación curricular.

Traemos a la mesa algunas definiciones operativas del pensamiento crítico que nos han movilizado como comunidad de educadores e investigadores.

El pensamiento de calidad entonces es un pensamiento de orden superior, que incluye todos los componentes que acabamos de describir; es un pensamiento complejo. Esto nos lleva a la cuestión de qué se puede hacer para que se produzca este tipo de pensamiento. ¿Qué podemos hacer para que la educación sea más crítica, más creativa y más consciente de sus propios procedimientos? Mi consejo es que desde un principio incluyamos la filosofía en el currículum de la enseñanza primaria y secundaria.

Las distintas comunidades educativas se muestran abiertas a intercambiar experiencias y aprender respecto del valor e importancia de este tipo de pensamiento. Si bien existe una valoración del pensamiento crítico como una forma compleja de razonamiento; una competencia a desarrollar de manera transversal al interior de los sistemas educativos, sin embargo, bajo la idea de “transversalidad” esta competencia ha quedado condenada al abandono pues no existen mecanismos de progresión curricular que garanticen su avance al interior de los programas educativos. Y es de suma importancia garantizar la movilidad curricular de esta competencia pues permite a los /as estudiantes en formación dilucidar y tomar decisiones frente a los enormes volúmenes de información a los que se ven expuestos diariamente. En este sentido seguimos a Peter Facione que al respecto señala:

La complejidad del pensamiento crítico viene dada por la gran cantidad de elementos cognitivos que moviliza al momento de generar sus elaboraciones. Para ejercitar el pensamiento crítico de manera óptima, deben los /las estudiantes necesariamente contar con insumos que les permitan perfilar de la mejor manera este pensamiento; es decir, contar con suficientes herramientas de análisis y juicio que aporten criterios sobre los cuáles fundarán sus opiniones e intervenciones; por otra parte, disponer de información suficiente que nutra la capacidad de interpretación y la adquisición de conocimientos nuevos.

Lo anterior les permitirá distinguir lo importante de lo urgente cuestión necesaria al momento decidir por las acciones que sean más pertinentes en beneficio de la comunidad a la que pertenecen.

En este sentido, vemos como las distintas definiciones del pensamiento crítico que los autores citados proponen, comienzan a dialogar para terminar confluyendo en ciertos puntos claves: - Pensamiento razonable, lógico y ordenado; pensamiento informado y analítico, pensamiento creativo y responsable frente a su contexto.

Entonces, y a modo de reforzamiento de los presentes postulados, consideramos necesario sumar la definición que hace Jacques Piette respecto del tema: “El pensamiento crítico es un pensamiento fundamentalmente razonable; no es un pensamiento fortuito o arbitrario. Por el contrario, constituye un proceso cognitivo complejo de pensamiento que reconoce el predominio de la razón sobre las otras dimensiones del pensamiento.

Hacia el cierre de esta primera parte, creemos importante avanzar en la sistematización de algunos procesos didácticos al interior del aula que permitan que tanto docentes como estudiantes puedan movilizar competencias del pensamiento crítico para obtener el más que resulta de las capacidades, habilidades y destrezas que se obtienen a partir de su ejercicio

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método de investigación

El presente trabajo de investigacion pregrado es un enfoque cuantitativo correlacional descriptivo comprobar la hipótesis y estadística correspondiente de las variables de estudio. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

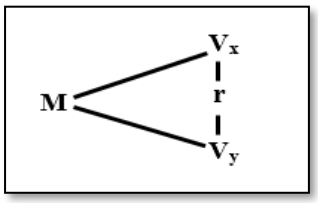
3.2. Diseño de Investigación

El diseño del trabajo de pregrado es no experimental, porque no se van a alterar las variables Independiente y Dependiente, según (Hernández, Fernández y Baptista 2010).

Es Descriptivo correlacional, por estudiar la relación entre las variables de estudio (Hernández, Fernández, y Baptista, 2014). El método fue hipotético deductivo, ya que se probaron las hipótesis y se obtuvo conclusiones claramente definidas por los investigadores. (Hernández et al, 2006)

Descriptivo correlacional tiene como esquema el siguiente:

Figura 1. Esquema del estudio.



Donde:

M. = Muestra

Vx. = Juegos lúdicos

Vy. = Desarrollo de pensamiento crítico reflexivo

r. = Relación.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Tabla 2: Población

Institución educativa Nº64043 Monte Alegre km. 60 Neshuya Provincia de Padre Abad, 2021	Grado	Cantidad
1er Grado Educ. Primaria	UNICO	42
2er Grado Educ. Primaria	UNICO	42
3er Grado Educ. Primaria	UNICO	40
4to Grado Educ. Primaria	UNICO	40
5to Grado Educ. Primaria	UNICO	40
6to Grado Educ. Primaria	UNICO	40
Total		**244**

3.3.2. Muestra

Tabla 3: Muestra

Institución educativa Nº64043 Monte Alegre km. 60 Neshuya Provincia de Padre Abad, 2021	Grado	Cantidad
4to Grado Educ. Primaria	UNICO	40
Total		**40**

3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación

Técnicas de recolección de datos

La técnica que uso este estudio fue la OBSERVACIÓN, lo que permitió recoger los resultados de las variables Independiente y Dependiente respectivo.

Instrumentos de recolección de datos

Instrumento variable 1: Juego lúdico

Fue un cuestionario con 09 ítems en total, 3 ítems por cada dimensión de la variable de estudio, estos ítems del instrumento estuvieron medido con puntuaciones de siempre (3), a veces (2) y nunca (1), y las variables de estudio.

Instrumento variable 2: Desarrollo de pensamiento crítico reflexivo

Fue una encuesta con 09 ítems en total, 3 ítems por cada dimensión de la variable de estudio, estos ítems del instrumento estuvieron medido con puntuaciones de siempre (3), a veces (2) y nunca (1), y las variables de estudio.

3.5. Procedimiento de Recolección de Datos

Los procedimientos de recolección de datos de esta investigación se dieron de la siguiente manera:

Se aplicó los instrumentos de las variables de estudio para la recolección de datos en la IE Nº64043 Neshuya. en mención la ENCUESTA

Recojo de los instrumentos de investigación llenados por los investigadores de los estudiantes del 6to Grado “UNICO” de la Institución educativa Nº64043 Neshuya km.60 Provincia de Padre Abad, 2021.

Procesamiento de los instrumentos aplicados y se extrajo los resultados y conclusiones de la investigación sobre las variables de estudio de la muestra

3.6. Tratamiento de datos

La valides de los instrumentos validados por el juicio de experto fue a través de fichas de la especialidad de educación primaria de la facultad de educación y la sede de estudio y la confiabilidad de los instrumentos fue por el estadístico alfa de Cronbach procesado en el SPSS.25.

Tabla 4. Valores del Rho Spearman.

Rho	Significado literal
-1	Correlación negativa grande y perfecta.
Entre -0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta.
Entre -0.7 a -0.89	Correlación negativa alta.
Entre -0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada.
Entre -0.2 a -0.39	Correlación negativa baja.
Entre -0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja.
0	Correlación negativa nula.
Entre 0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja.
Entre 0.2 a 0.39	Correlación positiva baja.
Entre 0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada.
Entre 0.7 a 0.89	Correlación positiva alta.
Entre 0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta.
1	Correlación positiva grande y perfecta.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

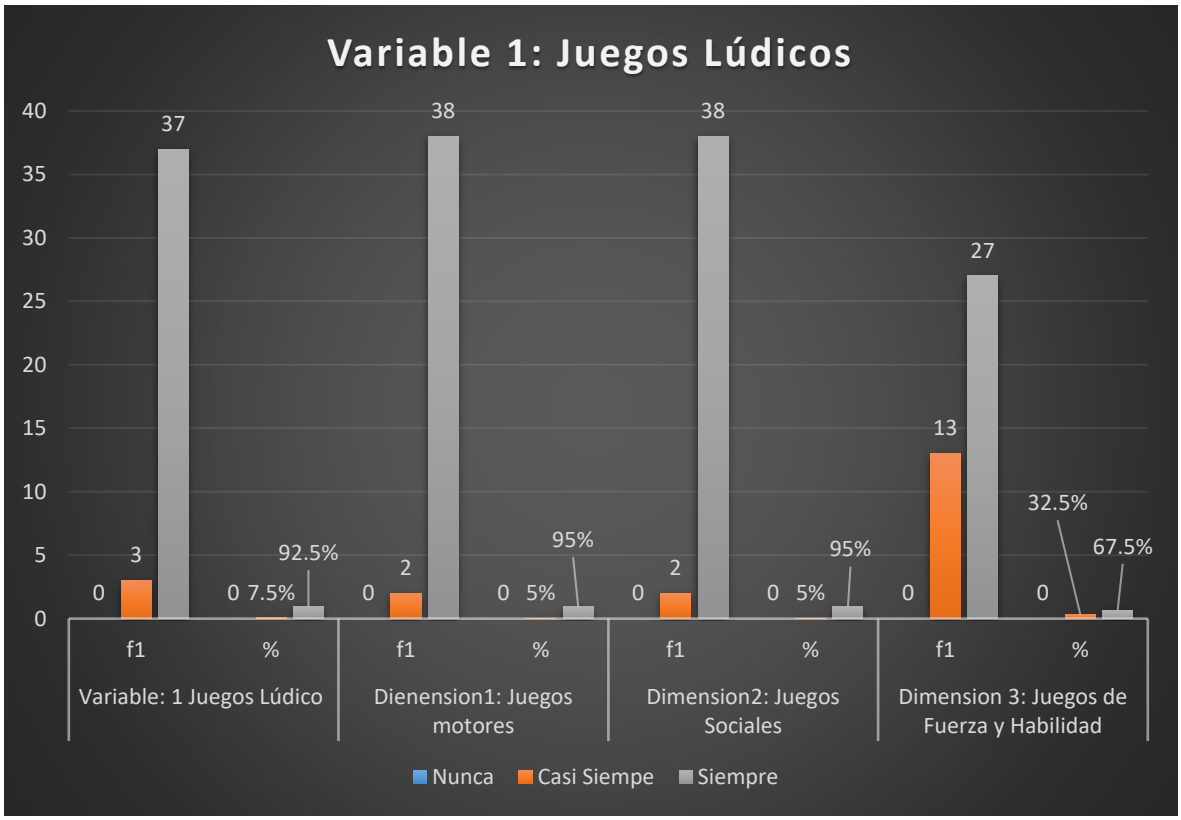
4.1. Resultados

Tabla Nº05: Resultados de la variable 1: Juegos lúdicos y dimensiones

Niveles	Estadistica Descriptiva							
	Variable: 1 Juegos Lúdico		Dienension1: Juegos motores		Dimension2: Juegos Sociales		Dimensión 3: Juegos de Fuerza y Habilidad	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0
Casi Siempe	3	7.5%	2	5%	2	5%	13	32.5%
Siempre	37	92.5%	38	95%	38	95%	27	67.5%
TOTAL	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Figura Nº01.

Resultados de la variable 1: Juego Lúdico y sus dimensiones



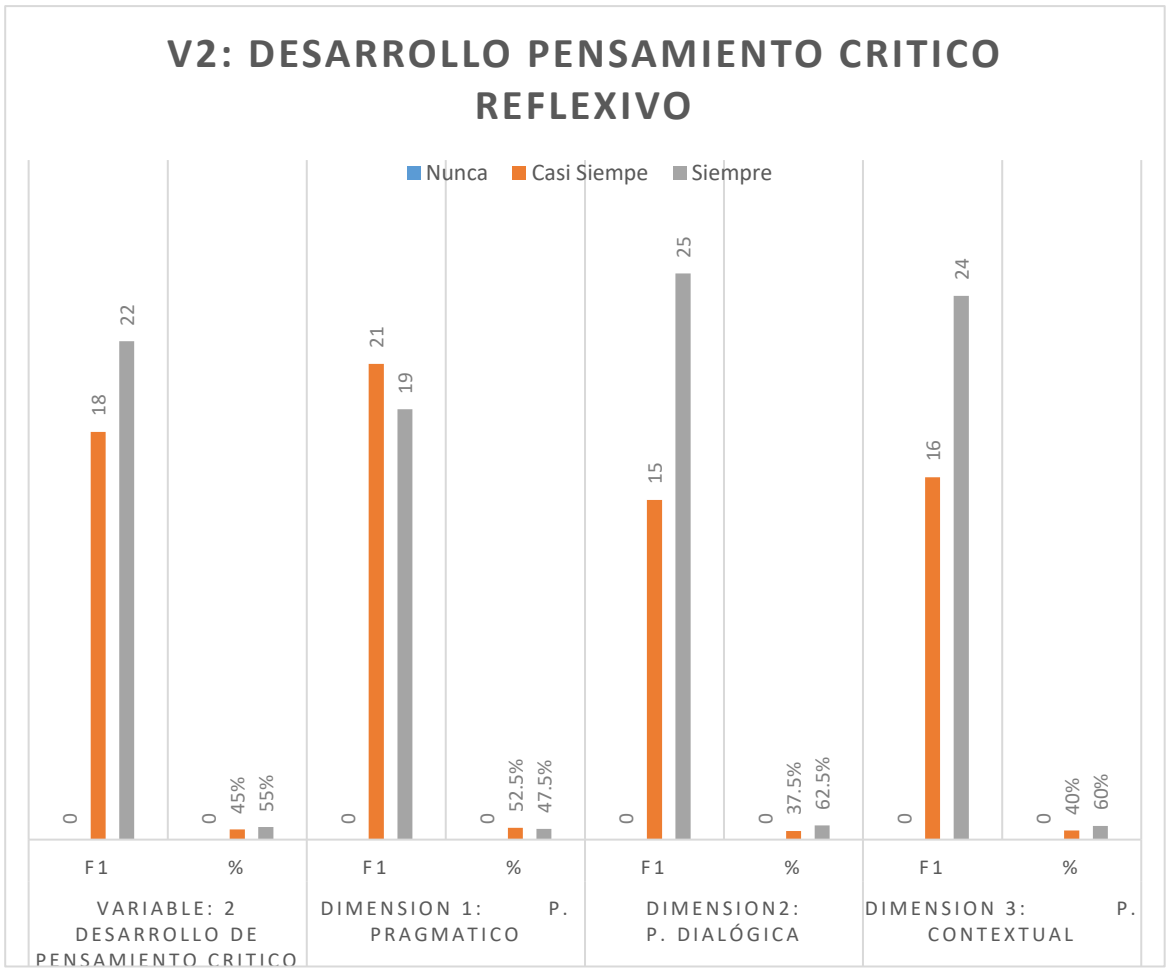
Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento variable 1: Juegos Lúdicos, en donde el 7.5% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 92.5% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la Dimensión 1: Juegos Motores en donde que el 5.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 95.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la Dimensión:2 Juegos Sociales , en donde que el 5.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 95.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la Dimensión 3: Fuerza y Habilidad en donde que el 32.5% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 67.5% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables: de estudio respectivo.

Tabla 6. Resultados de la Variable: Desarrollo de Pensamiento Crítico Reflexivo

Niveles	Estadistica Descriptiva							
	Variable: 2 Desarrollo de pensamiento critico		Dimension 1: P. Pragmatico		Dimension2: P. Dialógica		Dimension 3: P. Contextual	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0
Casi Siempe	18	45%	21	52.5%	15	37.5%	16	40%
Siempre	22	55%	19	47.5%	25	62.5%	24	60%
TOTAL	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Figura 2.

Resultados de la Variable: Desarrollo pensamiento crítico reflexivo



Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la variable 2: Desarrollo pensamiento crítico reflexivo , en donde el 45.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 55.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la Dimensión 1: Pensamiento Pragmático, en donde que el 52.5% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 47.5% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la Dimensión:2 Pensamiento Dialógica , en donde que el 37.5% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 62.5% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la Dimensión 3: Pensamiento Contextual en donde que el 40,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 60.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo , concluyendo que existe correlación significativa entre la variable de estudio respectivo.

Prueba de normalidad

Tabla 7. Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.

Prueba de normalidad	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig. (P-valor)
Dimensión 1 : Juego motores	,759	40	,000
Dimensión 2 : Juego sociales	,789	40	,000
Dimensión 3 : Habilidad y destreza	,778	40	,000
Variable 1: Juego lúdico	,789	40	,000
Variable 2 : Desarrollo pensamiento crítico reflexivo	,789	40	,000

Descripción: La tabla 5, muestra la prueba de normalidad denominada Kolmogórov-Smirnov, debido a que el tamaño de la muestra de estudio fue de 38, y luego de realizar el procesamiento en el SPSS.22, el p-valor es mayor a 0.000 en todas variables y dimensiones respectivas. En consecuencia, los datos recolectados en la sede de estudio se distribuyen de manera asimétrica y nos recomienda emplear la prueba de correlación de Spearman para las pruebas de hipótesis Generales y Específicos**.**

Resultados mediante la estadística inferencial

Tabla 8. Prueba de hipótesis general – Juego lúdico vs Des. Pensamiento crítico reflexivo

Prueba de correlación de Spearman		**Variable 2 : Des. Pensamiento crítico reflexivo**
Variable 1: Juego Lúdico	**Rho**	,789
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	40

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, existe una relación directa y significativa entre el Juego Lúdico con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Tabla 9. Prueba de hipótesis especifica 1: Juegos motores – Des. Pensamiento crítico reflexivo

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Des. Pensamiento crítico reflexivo
Dimensión 1: Juegos motores	**Rho**	,759
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	40

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la hipótesis especifica 1: Juegos motores , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.759 el p-valor 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre la dimensión 1: juegos motores con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Tabla 10. Prueba de hipótesis especifica 2: Juegos sociales –Des. Pensamiento crítico reflexivo

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2: Des. Pensamiento crítico reflexivo
Dimensión 2: Juegos sociales	**Rho**	,789
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	40

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la hipótesis especifica 2 : Afectivo emocional, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación

directa y significativa entre la dimensión 2: Juegos Sociales con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Tabla 11. Prueba de hipótesis especifica 3: Habilidad y Destreza - Des. Pensamiento crítico reflexivo

Prueba de correlación de Spearman		**Variable 2: Des. Pensamiento crítico reflexivo**
Dimensión 3: Habilidad y Destreza	**Rho**	,778
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	40

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS,22 el dato recabado para contrastar la hipótesis especifica 3. Habilidad y destreza, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.778 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos la aceptación de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre la dimensión 3: Habilidad y destreza con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento variable 1: Juegos Lúdicos, en donde el 7.5% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 92.5% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la Dimensión 1: Juegos Motores en donde que el 5.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 95.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la Dimensión:2 Juegos Sociales , en donde que el 5.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 95.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la Dimensión 3: Fuerza y Habilidad en donde que el 32.5% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 67.5% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables: de estudio respectivo.

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la variable 2: Desarrollo pensamiento crítico reflexivo , en donde el 45.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 55.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la Dimensión 1: Pensamiento Pragmático, en donde que el 52.5% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 47.5% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la Dimensión:2 Pensamiento Dialógica , en donde que el 37.5% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 62.5% de los

encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la Dimensión 3: Pensamiento Contextual en donde que el 40,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 60.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo , concluyendo que existe correlación significativa entre la variable de estudio respectivo.

CONCLUSIONES

Se llegó a la siguiente conclusión sobre el trabajo de investigación: Luego de haber procesado en el software SPSS.27 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, existe una relación directa y significativa entre el Juego Lúdico con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la hipótesis especifica 1: Juegos motores , se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.759 el p-valor 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre la dimensión 1: juegos motores con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la hipótesis especifica 2 : Afectivo emocional, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.789 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre la dimensión 2: Juegos Sociales con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación

Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

Luego de haber procesado en el software SPSS,22 el dato recabado para contrastar la hipótesis especifica 3. Habilidad y destreza, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva moderada de 0.778 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos la aceptación de la misma, es decir que, Existe relación directa y significativa entre la dimensión 3: Habilidad y destreza con el Desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria, Institución Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021.

RECOMENDACIONES

Se recomienda lo siguiente

- A las autoridades de la comunidad educativa recomendar que sus docentes y estudiantes participen paulatinamente en modelos de juegos lúdicos y su influencia en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- A las Autoridades educativas del Centro Poblado de Neshuya aplicar este tipo de trabajo que permita a los estudiantes desarrollar sus competencias y capacidades mediante el juego y el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo.
- Finalmente, a los docentes que vienen haciendo esta investigación publicar este trabajo como muestra que se puede lograr resultados positivos que conlleva a elevar conocimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antunez Rosales, R. S. (2021). Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019.

Alvarado Montalvo, L. R. (2018). Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018.

Bedoya (2002), clasificación de los juegos en el aprendizaje

Bermejo y Blázquez (2016) Variedad de juegos que se pueden emplear en la escuela.

Bezanilla-Albisua, M. J., Poblete-Ruiz, M., Fernández-Nogueira, D., Arranz-Turnes, S., & Campo-Carrasco, L. (2018). El pensamiento crítico desde la perspectiva de los docentes universitarios. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, *44*(1), 89-113.

Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *6*(4), 861-878.

Calle (2009) Los juegos deben ser variables, deben adaptarse a la situación de aprendizaje.

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, *5*(2), 132-149.

Carpio, M. A. B. (2021). El pensamiento complejo en tiempos de zozobra, una mirada desde la educación y la dialógica.

Cázares y López (2005) El pensamiento crítico es la capacidad de razonar responsablemente.

Cuadra, R. A. C. (2020). El Pensamiento Crítico como competencia básica: Una propuesta de nuevos estándares pedagógicos. *IXTLI: Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación*, *7*(14), 127-148.

Chávez, V. G. R. (2021). Pensamiento crítico y su influencia en la autonomía del aprendizaje en estudiantes de secundaria. *Igobernanza*, *4*(14), 197-203.

Dorado (2011). Los juegos populares son un patrimonio de todos.

Franco y Sánchez (2019) El juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes.

Fuentesal García, J., & Pastor López-Beltrán, D. (2019). El aprendizaje cooperativo y sus dimensiones: experiencias prácticas. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*.

Gallardo (2018). Definición del juego como una acción primordial.

Greco, (2010). Fortalecer y promover factores protectores de salud mental a una gran cantidad de niños

Hernández (2022). El juego es voluntario y espontáneo

Hernández, Fernández y Baptista, (2010). Diseño de investigación científica

Hernández, Fernández y Baptista, 2014.Metodología de la investigación científica.

Huizinga (1972). Características más generales a la tensión e incertidumbre y la competición

Jiménez (2006). El juego constituye la ocupación principal del niño.

Kadoora (2018). El juego como proceso de aprendizaje

Karl Groos (1898). La teoría del pre ejercicio a favor del aprendizaje

Lagunas & Ruiz, (2005). Las capacidades de aprendizaje se desarrollarán en un clima de autonomía

López (2018) El juego en el aprendizaje pedagógico como fortalece del crecimiento

López y García (2011). El juego puede ser utilizado no solo de forma lúdica, sino también con un fin pedagógico.

Mendoza et al., (2017). Trabajo intelectual, afectivo y manual que realiza el estudiante dentro del aula

Minedu (2019). El juego propicia la comunicación de forma libre y de manera espontánea.

Mujica et al., (2016). La comunicación en un marco de respeto durante las actividades.

Naula Santos, J. M., & Ortega Navarrete, V. P. (2018). *Técnicas lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico en el área lógico matemático* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofiía, Letras y Ciencias de la Educación.).

Peña y Guzmán (2019). Los juegos por un periodo de tiempo, desaparecen y retornan nuevamente según las estaciones.

Puy (2017). Los juegos son ideales para el aprendizaje cognitivo.

Reátegui Pérez, G. (2019). El “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.

Redorta et al. (2006). El bienestar subjetivo y clasificación de afecto positivo y afecto negativo del aprendizaje.

Rodríguez Peña, J. E. (2018). Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones.

Rodríguez García, L. (2019). Teoría y Práctica de los Juegos Motores.

Rodríguez (2017).El cuerpo igualmente desempeña un papel determinante en el aprendizaje de los estudiantes.

Ruiz (2017) El aprendizaje cognitivo algo innato en el ser humano,

Saleima (2018). El juego como el conjunto de actividades de interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas.

Sánchez y Méndez, (2009).El estilo explicativo optimista presentan menos sintomatología depresiva en el proceso de aprendizaje.

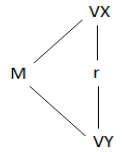
Torres (2007) dice: El juego como elemento primordial necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje.

Zapata et al (2012) Los juegos y sus características especiales para complementar el aprendizaje.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia de la investigación.

Título: JUEGOS LUDICOS Y SU RELACION CON EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRITICO REFLEXIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL 4to Grado DE EDUCACION PRIMARIA, INSTITUCION EDUCATIVA Nº64043 MONTE ALEGRE Km. 60 NESHUYA, PROVINCIA DE PADRE ABAD, 2021.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO
Problema General ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria de la Institucion Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021? **Problemas Específicos** ¿Qué relación existe entre la dimensión juegos motores con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria? ¿Qué relación existe entre la dimensión juegos sociales con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria? ¿Qué relación existe entre la dimensión juegos de fuerza y habilidad con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria?	**Objetivo General** Determinar la relación significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria de la Institucion Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021. **Objetivos Específicos** Determinar la relación significativa entre la dimensión juegos motores con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria Determinar la relación significativa entre la dimensión juegos sociales con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria Determinar la relación significativa entre la dimensión juegos de fuerza y habilidad con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria.	**Hipótesis General** Existe relación directa y significativa entre los juegos lúdicos con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria de la Institucion Educativa Nº64043 Monte Alegre Km. 60 Neshuya, Provincia de Padre Abad, 2021. **Hipótesis Especificas** Existe relación directa y significativa entre la dimensión juegos motores con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria Existe relación directa y significativa entre la dimensión juegos sociales con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educacion Primaria Existe relación directa y significativa entre la dimensión juegos de fuerza y habilidad con el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes del 4to Grado de Educación Primaria.	**Variable 1:** Juegos lúdicos **Dimensiones:** **Dimensión 1:** Juegos motores **Dimensión 2**: Juegos sociales **Dimensión 3:** Juegos de fuerza y habilidad **Variable 2:** Desarrollo del pensamiento critico reflexivo **Dimensiones:** **Dimensión 1:** Pensamiento pragmático **Dimensión 2**: Pensamiento dialógica **Dimensión 3:** Pensamiento contextual	**Tipo** Cuantitativo Descriptivo Correlacional **Diseño** No experimental, **Esquema**  Donde: **M** = Muestra. **Vx** = **variable:** Juegos lúdicos **variable:** Desarrollo pensamiento critico reflexivo **r =** Relación.	**Población** Estudiantes de educación Primaria de la IE.Nº64043 Monte Alegre Km.60 Neshuya Provincia de Padre Abad, 2021 **Muestra** 40 Estudiantes del 4to Grado de educación Primaria de la IE.Nº64043 Monte Alegre Km.60 Neshuya Provincia de Padre Abad, 2021