

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS

(UAPA)



**Vicerrectoría de Investigación y Postgrado
Dirección de Investigación Educativa**

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

**ESTRATEGIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DE
PENSAMIENTO LÓGICO CREATIVO Y CRÍTICO DEL CENTRO EDUCATIVO
EULALIA DE JESÚS JIMÉNEZ BALDERA DE LA ZONA DE LA GUAZUMA DEL
DISTRITO EDUCATIVO 06-06, MOCA, PERIODO ESCOLAR 2019-2020.**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR POR EL TÍTULO DE MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

POR:

**BRÍGIDA JIMÉNEZ PÉREZ
JENNIFFER POLONIA CARPIO**

ASESORA:

YOLANDA LIRIANO

**SANTIAGO DE LOS CABALLEROS,
REPÚBLICA DOMINICANA
OCTUBRE, 2020**

INDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTOS.....	IV
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	VII
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación del problema	4
1.3 Objetivo general.....	4
1.3.1 Objetivos específicos	4
1.4 Justificación.....	5
1.5 Descripción del contexto	5
1.6 Delimitación.....	6
1.7 Limitaciones.....	7
1.8 Cuadro de operacionalización de las variables	8
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	11
2.1. Antecedentes de la investigación.....	12
2.1.1. Nacionales.....	12
2.1.2. Internacional.....	13
2.2. Bases Teóricas que sustentan a la investigación.....	15
2.2.1. Las estrategias de enseñanza.....	15
2.2.1.1 Estrategia de Dramatización.....	16
2.2.1.2 Estrategia de socialización centrada en actividades grupales.....	16
2.2.1.3 Estrategia de inserción en el entorno.....	17
2.2.2. Estrategia del juego en el Nivel Inicial.....	17
2.2.3 Tipos de juegos en el Nivel Inicial.....	18
2.2.4 Criterios para la selección del juego.....	20
2.2.5 Habilidades que favorece el juego.....	20
2.2.6 Características del juego.....	21
2.2.7. Ventajas del juego como estrategia.....	22
2.2.6 La competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico.....	22
2.2.7 Habilidades del desarrollo de la competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico.....	24
2.2.8 La competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico.....	23
2.2.9 Habilidades del desarrollo de la competencia pensamiento lógico, creativo y crítico....	25
2.2.10. Rutina diaria del Nivel Inicial.....	26
2.3 Momentos del trabajo diario en el Nivel Inicial.....	27
2.3.1 Encuentro con el grupo.....	27

2.3.2 Experiencias grupales: Grupo grande/grupo pequeño.....	27
2.3.3 Momento del juego trabajo.....	28
2.3.4 Actividades grupales.....	29
2.3.5 Talleres curriculares.....	29

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	31
3.1 Enfoque, Diseño y Tipo de Investigación	32
3.1.1 Enfoque	32
3.1.2 Diseño	32
3.1.3 Tipo de investigación.....	33
3.2 Técnicas e Instrumentos	33
3.2.1 Técnicas para la Recogida de Información	33
3.2.2 Instrumentos para la Recogida de Información	34
3.3 Población y muestra.....	34
3.3.1 Población	34
3.3.2 Muestra	35
3.4 Validez y Confiabilidad	35
3.4.1 Validez de los instrumentos.....	35
3.4.2 Confiabilidad de los instrumentos	36
3.5 Procedimiento para la Recolección de Datos	36
3.6 Procedimiento para el análisis de los datos	37

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN, INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	38
---	-----------

4.1 Presentación de los resultados obtenidos luego de aplicar el cuestionario a la directora, coordinadora, docente y Técnica Distrital del Centro Educativo Eulalia de Jesús Jiménez Baldera.....	39
---	-----------

ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....	51
--	-----------

CONCLUSIONES	56
---------------------------	-----------

RECOMENDACIONES.....	60
-----------------------------	-----------

BIBLIOGRAFIAS	64
----------------------------	-----------

APÉNDICES A: Cuestionarios.....	67
--	-----------

Cuestionario A.....	68
---------------------	----

Cuestionario B.....	73
---------------------	----

Cuestionario C.....	78
---------------------	----

APÉNDICE B: Cartas.....	83
--------------------------------	-----------

Resumen

Esta investigación está enfocada en analizar la incidencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la Competencia de Pensamiento Lógico Creativo y Crítico. El objetivo general de este estudio fue “Determinar la incidencia de la estrategia del juego, en el desarrollo de la Competencia de Pensamiento Lógico Creativo y Crítico del Centro Educativo Eulalia de Jesús Jiménez Baldera de la zona de la Guazuma del Distrito Educativo 06-06, Moca, Periodo Escolar 2019-2020”. La metodología usada estaba enfocada en el enfoque cuantitativo, con un método deductivo, las técnicas fueron la encuesta y la observación y como instrumentos el cuestionario y la ficha de observación, aplicado a la directora, coordinadora, docentes, niños y la técnica distrital. De esta forma se logró dar respuestas a las variables y objetivos planteados. Al final se concluye diciendo que la manera en que incide la estrategia del juego en el desarrollo de la Competencia de Pensamiento Lógico Creativo y Crítico son: en que los niños se involucren con entusiasmo y motivación en las distintas experiencias formativas, al momento de usar elementos de su imaginación y fantasía para crear o transformar objetos y dar respuestas para explicar la realidad de forma creativa, ofrecer respuestas creativas a preguntas y situaciones cotidianas, imaginar y usar elementos de la fantasía para conocer, interpretar y explicar la realidad.

CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las conclusiones de la presente investigación, las cuales parten de los objetivos propuestos por las investigadoras:

Objetivo No. 1: Identificar las estrategias que implementan las docentes del Nivel Inicial, para favorecer el desarrollo de la competencia de Pensamiento lógico, creativo y crítico.

La directora y la coordinadora consideran que las estrategias de enseñanza que utiliza la docente para desarrollar la competencia pensamiento lógico, creativo y crítico son: el juego, y la dramatización.

La docente y la técnica distrital coinciden al decir que la estrategia que utiliza la docente para desarrollar la competencia pensamiento lógico, creativo y crítico es: el juego.

Por lo que se concluye que existe deficiencia en las estrategias de enseñanza que utiliza la docente para desarrollar la competencia pensamiento lógico, creativo y crítico, ya que la docente solo utiliza el juego y la dramatización, mostrando deficiencia en las estrategias de socialización centrada en actividades grupales, inserción en el entorno y la estrategia de recuperación de experiencias previas, las cuales desarrollan la competencia pensamiento lógico, creativo y crítico.

Objetivo No. 2: Señalar las ventajas del juego como estrategia al desarrollo de la competencia de Pensamiento lógico, creativo y crítico en el Nivel Inicial.

La directora y la coordinadora consideran que las ventajas que ofrece la estrategia del juego en el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico son: alto nivel de motivación en participar en la actividad sugerida y fortalecer las relaciones interpersonales: respeto, responsabilidad y honestidad.

Para la docente las ventajas que ofrece la estrategia del juego son: permitir el desarrollo de emociones y deseos a través del lenguaje oral y simbólico.

Igualmente, la técnica distrital considera que las ventajas que ofrece la estrategia del juego en el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico es: la capacidad para resolver situaciones cotidianas.

Por lo que se concluye, que las ventajas que ofrece la estrategia del juego en el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico son: alto nivel de motivación en participar en las actividades sugeridas permite el desarrollo de emociones y deseos a través del lenguaje oral y simbólico, fortalece las relaciones interpersonales: respeto, responsabilidad y honestidad.

Objetivo No. 3: Determinar las habilidades que se desarrollan a través de la competencia de pensamiento lógico, crítico y creativo en los niños del Nivel Inicial.

La directora y la coordinadora consideran que las habilidades que se desarrollan a través de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico son: provocar que los niños se involucren con entusiasmo y motivación en las experiencias formativas, usan elementos de su imaginación y fantasía para crear o transformar objetos y dar respuestas para explicar la realidad de forma creativa.

Para la docente las habilidades que se desarrollan a través de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico son: ofrecer respuestas creativas a preguntas y situaciones cotidianas.

Con respecto a la técnica distrital, las habilidades que se desarrollan son: imaginar y usar elementos de la fantasía para conocer, interpretar y explicar la realidad.

Por lo que se concluye, que las habilidades que se desarrollan a través de la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico son: provocar que los niños se involucren con entusiasmo y motivación en las distintas experiencias formativas, ofrecer respuestas creativas a preguntas y situaciones cotidianas, imaginar y usar elementos de la fantasía para conocer, interpretar y explicar la realidad.

Objetivo No. 4: Describir los momentos del trabajo diario en que la maestra utiliza la estrategia del juego para desarrollar la competencia de Pensamiento lógico, creativo y crítico en el Nivel Inicial.

Para la directora y la coordinadora los momentos del trabajo diario dónde le es más favorable a la docente implementar la estrategia del juego es: la actividad grupal y el juego trabajo.

La docente considera que el momento del trabajo diario dónde le es más favorable implementar la estrategia del juego para desarrollar la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico es: el momento de encuentro de grupo, mientras que la técnica distrital dijo que es la actividad grupal.

Por lo que se concluye, que los momentos del trabajo diario dónde le es más favorable a la docente implementar la estrategia del juego son: actividad grupal, juego trabajo y encuentro de grupo, indicando deficiencia en el uso de los momentos de experiencias grupales: grupo grande\grupo pequeño y los talleres curriculares, los cuales también son favorables para que los niños desarrollen la competencia de pensamiento lógico, creativo y crítico.

Con relación al objetivo general el cual es: Analizar la incidencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la Competencia de Pensamiento Lógico Creativo y Crítico del Centro Educativo Eulalia de Jesús Jiménez Baldera de la zona de la Guazuma del Distrito Educativo 06-06, Moca, Periodo Escolar 2019-2020:

Se concluye que la manera en que incide la estrategia del juego en el desarrollo de la Competencia de Pensamiento Lógico Creativo y Crítico son: en que los niños se involucren con entusiasmo y motivación en las distintas experiencias formativas, al momento de usar elementos de su imaginación y fantasía para crear o transformar objetos para dar respuestas para explicar la realidad de forma creativa, ofreciendo respuestas creativas a preguntas y situaciones cotidianas que permitan imaginar y usar elementos de la fantasía para conocer, interpretar y explicar la realidad.

Igualmente, incide en que la estrategia del juego ofrece un alto nivel de motivación en participar en las actividades sugeridas para fortalecer las relaciones interpersonales, tales como: respeto, responsabilidad y honestidad, desarrollo de emociones y deseos a través del lenguaje oral y simbólico, obteniendo la capacidad para resolver situaciones cotidianas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo D. y Rivas R. (2006). *Psicología de la Enseñanza –Aprendizaje: Un enfoque Individual y de grupos*. Editorial: Trillas. Ciudad: México, Pág. 130.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires, ar: Editorial Manantial.
- Bisquerra, R. (2009). Metodología de la investigación educativa. En A. LATORRE BELTRAN, *La investigación acción* (370-394). Madrid: La Muralla.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial. Venezuela. Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Espinoza, L. (2013). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas* ISSN: 2395-7972. Recuperado de: <https://www.ricsh.org.mx/index.php/RICSH/article/view/113>
- Gordillo, D (2017). *Estrategias constructivistas para el desarrollo del pensamiento en el estudiante de Preescolar de la Institución Educativa Técnica Luis Antonio Escobar*.
- Hamdan, H. (2006). *Métodos Estadísticos en Educación*. Caracas, Venezuela: Edición de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela (UCV).
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill. 4º edición.
- Hidalgo, M. (2017). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático*. *Didáctica y Educación*. ISSN 2224-2643.
- Hurtado, M., Estévez, D., y García, M. (2019). *Influencia del juego en el desarrollo de la expresión corporal en los niños de preprimario del Distrito Educativo 06- 06, La Vega, en el periodo escolar 2018-2019*. (Tesis de grado).República Dominicana.
- Hurtado, I. (2012). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Caracas: CEC.
- Lora, Y., Peña, L y Mena, R. (2019). *Estrategias Pedagógicas utilizadas por las docentes del Nivel Inicial para fortalecer el desarrollo de la competencia del*

pensamiento lógico, creativo y crítico en los estudiantes de Pre-Primario. República Dominicana.

Martínez, M. (2013). El juego como método de aprendizaje. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 71(noviembre), 102-112.

MINERD (2009). Trabajo Diario del Nivel Inicial. Santo Domingo, República Dominicana.

Ministerio de Educación de la Republica Dominicana. Diseño Curricular de Nivel Inicial (2016). Santo Domingo, República Dominicana.

Pardinas, F. (2005). y técnicas de investigación en Ciencia Metodología Sociales, Siglo XXI, pp. 62-80

Restrepo, G. (2017). Desarrollo del Pensamiento lógico, creativo y crítico basado en resolución de problemas en niños de 4 a 5 años. Barcelona, España: Grao Irif, S.L.

Torres, O. y Velandia, N. (2000). El Juego en la Escuela, Una Lectura desde la Psicología. *Revista Kinesis*. Edición N° 28, Armenia, Colombia. p. 47-51.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

Trentacosta, C. J., e Izard, C. E. (2007). Kindergarten children's emotion competence as a predictor of their academic competence in first grade. *Emotion*, 7, 77-88.

Torres, A y Vela, S. (2016). Contribución de la enseñanza abierta en el fortalecimiento de habilidades del Pensamiento lógico, creativo y crítico.

Lillo, J. (2010). El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética hermenéutica de Gadamer. Valencia: Universidad de Valencia

Valdez, C., Cabrera, C., & Peralta, A. (2014). Investigaciones Educativas de la República Dominicana. Recuperado el 7/8/2020, de Base de Datos Referencial de Investigaciones Educativas de la República Dominicana: <http://www.ideice.gob.do/inered/fichanueva.php?id=4355>

Vásquez, P (2016). importancia del juego en Educación Inicial. Recuperado el 2/8/2020 de <https://es.slideshare.net/patytavasquez/seminario-importancia-del-juego>

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar el texto completo de esta tesis debe dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

Dirección

Biblioteca de la Sede – Santiago

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana

809-724-0266, ext. 276; biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana. Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.

809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do