



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO**

**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL  
PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**ANGIE ARELIS SUÁREZ ORRALA**

**TUTOR:**

**LIC. SANDRA ELIZABETH DOMÍNGUEZ LINDAO, MSC.**

**LA LIBERTAD, DICIEMBRE 2024**

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO**

**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL  
PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**ANGIE ARELIS SUÁREZ ORRALA**

**TUTOR:**

**LIC. SANDRA ELIZABETH DOMÍNGUEZ LINDAO, MSC.**

**LA LIBERTAD, DICIEMBRE 2024**

## **DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, **“EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, elaborado por la Srta. **ANGIE ARELIS SUÁREZ ORRALA**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

**Atentamente**



Firmado electrónicamente por:  
**SANDRA ELIZABETH  
DOMÍNGUEZ LINDAO**

---

Lic. Sandra Elizabeth Domínguez Lindao, MSc.  
**DOCENTE TUTOR**  
**C.I. 0910153600**

## DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **ANGIE ARELIS SUÁREZ ORRALA**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

**Atentamente**

**DIANA BEATRIZ  
GUTIERREZ  
JACOME** Firmado digitalmente por  
DIANA BEATRIZ  
GUTIERREZ JACOME  
Fecha: 2024.11.26  
22:48:17 -05'00'

---

Lcda. Diana Beatriz Gutiérrez Jácome, MSc.  
**DOCENTE ESPECIALISTA**  
**C.I.**

## TRIBUNAL DE GRADO



Firmado electrónicamente por:  
ANA MARIA URIBE  
VEINTIMILLA

DIANA BEATRIZ GUTIERREZ JACOME  
Firmado digitalmente por  
DIANA BEATRIZ  
GUTIERREZ JACOME  
Fecha: 2024.11.26  
22:48:17 -05'00'

---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.  
**Directora de la carrera  
Educación Inicial**

---

Lcda. Diana Gutiérrez Jácome, MSc.  
**Docente Especialista**



Firmado electrónicamente por:  
SANDRA ELIZABETH  
DOMINGUEZ LINDAO



Firmado electrónicamente por:  
GERTRUDIS AMARILIS  
LAINEZ QUINDE

---

Lic. Sandra Domínguez Lindao, MSc.  
**Docente tutor**

---

Lcda. Amarilis Láinez Quinde, MSc.  
**Docente Guía UIC**

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título **“EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,

*Angie Suarez*

---

Srta. Suárez Orrala Angie Arelis

C.I: 2450328378

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **ANGIE ARELIS SUÁREZ ORRALA** con C.I. 2450328378 estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: **“EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** corresponde y es de exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,

*Angie Suarez*

---

Srta. Suárez Orrala Angie Arelis  
C.I: 2450328378

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero comenzar expresando mi agradecimiento a Dios por ser mi guía, mi fortaleza y quien me da sabiduría para continuar mi camino. A mi esposo Cristhian Alberto Yagual Reyes por siempre brindarme su amor, su apoyo contante, por motivarme y apoyarme económicamente, también a mi hija Itzel Belén Yagual Suarez por ser mi motor de avance y así poder ser un ejemplo para ella. A mis padres Nelson Bernabé y Rubí Orrala quienes siempre creyeron en mí y estuvieron presente, brindándome su apoyo moral. También a mis hermanos Danny Suarez, Dennises Suarez y Helen Suarez que siempre creyeron en mis habilidades y por sus palabras de aliento. A mis cuñadas Lilibeth González, Noelia Yagual, María Yagual, sobrinos, tíos y suegros les agradezco por su presencia y cariño, gracias por ser mi pilar en momentos difíciles. Sin ustedes, este logro no habría sido posible. También agradezco a mi docente guía M.Sc. Amarilis Laínez, cuya experiencia, paciencia y apoyo constante fueron fundamentales para la realización de este trabajo.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios, por darme la sabiduría y fuerza para finalizar cada etapa de este proceso. A mi esposo Cristhian Yagual Reyes por su paciencia, su empatía y tolerancia, porque a pesar de las tempestades siempre me apoyo. A mi hija Itzel Yagual Suarez que ha sido mi motivo y mi fuerza para surgir y así finalizar mis metas. A mis padres porque siempre me han enseñado a seguir con mis sueños y a no darme por vencida, porque me enseñaron mis principios, mis valores y gracias a ellos estoy aquí. A mi abuelita Ana Tomalá que me enseñó la perseverancia, Victor Suarez y Tomasa Tumbaco que me enseñaron a siempre mirar adelante y que la mejor herencia que te pueden dejar ellos son los estudios. Por último, a mis queridos sobrinos sobre todo a Maytte, Liham y Luham que han sido mi motivación e inspiración para alcanzar mis objetivos.

## RESUMEN

El juego, como medio de aprendizaje, no solo promueve la interacción social y la creatividad, sino que también sirve como un vehículo para el desarrollo de competencias críticas que son fundamentales en la formación integral de los infantes. Es por esto que el presente trabajo de integración curricular denominado “El aprendizaje basado en juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años” tuvo como objetivo principal determinar la contribución del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años. El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Alfa Omega”, ubicada en la ciudad de La Libertad de la provincia de Santa Elena, en el periodo lectivo 2024-2025. Este adoptó un enfoque cualitativo con un estudio de nivel descriptivo y de paradigma constructivista. La población y muestra objeto de estudio estuvo compuesta por 14 niños y una docente de educación inicial, los mismos que son los beneficiarios de la investigación. A estos se les aplicó como técnica e instrumento de recolección de datos una ficha de observación y una entrevista semiestructurada. Como resultado final, se obtuvo que dentro del campo educativo es relevante la utilización del Aprendizaje Basado en Juegos como una herramienta pedagógica fundamental que facilita el aprendizaje, así como también potencia habilidades críticas esenciales en la primera infancia.

**Palabras clave:** Aprendizaje Basado en Juego, pensamiento crítico, desarrollo, Educación.

## ÍNDICE GENERAL

<b>CARÁTULA</b> .....	<b>I</b>
<b>PORTADA</b> .....	<b>II</b>
<b>DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR</b> .....	<b>III</b>
<b>DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA</b> .....	<b>IV</b>
<b>TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	<b>V</b>
<b>DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE</b> .....	<b>VI</b>
<b>DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD</b> .....	<b>VII</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>IX</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>X</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>XIV</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>XV</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>2</b>
<b>PRIMER MOMENTO/SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</b> .....	<b>2</b>
Situación objeto de investigación .....	2
Contextualización de la situación objeto de investigación .....	3
Inquietudes del investigador .....	4
Propósitos u objetivos de la investigación .....	5
Motivaciones del origen de estudio .....	5
Delimitación .....	6
Idea a defender .....	7
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>8</b>
<b>MARCO TEÓRICO REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO</b> .....	<b>8</b>
Estudios relacionados con la temática .....	8
Referentes teóricos .....	9
Jean Piaget y el Constructivismo .....	9
Bases teóricas .....	12
Definición del Aprendizaje Basado en Juegos .....	12
Ventajas que tiene la metodología ABJ .....	14

Juegos didácticos .....	15
Juegos didácticos para niños de 4 y 5 años .....	16
Juego funcional o de ejercicio .....	16
Juego simbólico.....	16
Juegos de construcción .....	17
Juegos de reglas .....	18
Pensamiento crítico .....	18
La duda metódica de René Descartes y el pensamiento crítico .....	22
Aspectos que desarrolla el pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años .....	23
La observación y la curiosidad.....	23
Resolución de problemas .....	24
La empatía y la perspectiva.....	24
La Imaginación .....	25
Toma de decisiones.....	25
Importancia del pensamiento crítico .....	25
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>27</b>
<b>ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>27</b>
Conceptualización ontológica y epistemológica del método .....	27
Naturaleza o paradigma de investigación .....	28
El método y sus fases .....	29
Población .....	30
Muestra.....	31
Técnica de recolección de datos .....	31
Técnica de interpretación de datos.....	32
Categorización y triangulación .....	32
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>35</b>
<b>PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS.....</b>	<b>35</b>
Reflexiones críticas.....	35
Análisis de la nube de palabras de la entrevista.....	36
Análisis de la red semántica de la entrevista .....	37
Análisis de la nube de palabras de la ficha de observación .....	38
Análisis de la red semántica de la ficha de observación.....	39
<b>APORTES DEL INVESTIGADOR .....</b>	<b>40</b>

<b>REFLEXIONES FINALES.....</b>	<b>42</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>53</b>
ANEXO A/RESULTADO COMPILATIO .....	53
ANEXO B/CERTIFICADO COMPILATIO .....	54
ANEXO C/SOLICITUD A LA INSTITUCION OBJETO DE ESTUDIO .....	55
ANEXO D/FOTOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	56
ANEXO E/VARIOS .....	60
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	61

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Población de estudio .....	31
<b>Tabla 2.</b> Construcción de categorías y sub-categorías apriorísticas.....	33

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Triangulación</i> .....	34
<b>Figura 2.</b> <i>Nube de palabras de la entrevista</i> .....	36
<b>Figura 3.</b> <i>Nube de palabras de la entrevista</i> .....	37
<b>Figura 4.</b> <i>Nube de palabras de la ficha de observación</i> .....	38
<b>Figura 5.</b> <i>Red semántica de la ficha de observación</i> .....	39
<b>Figura 6.</b> <i>Actividad partes de las plantas</i> .....	56
<b>Figura 7.</b> <i>Actividad de números</i> .....	56
<b>Figura 8.</b> <i>Actividad</i> .....	56
<b>Figura 9.</b> <i>Juego en clase</i> .....	57
<b>Figura 10.</b> <i>Dinámica</i> .....	57
<b>Figura 11.</b> <i>Juego de torres de vasos</i> .....	58
<b>Figura 12.</b> <i>Actividad con frutas</i> .....	58
<b>Figura 13.</b> <i>Vocales</i> .....	59
<b>Figura 14.</b> <i>Juego de secuencia</i> .....	59

## INTRODUCCIÓN

Fomentar el pensamiento crítico es uno de los objetivos fundamentales en el campo educativo, esto porque esta destreza permite a los estudiantes examinar y valorar información de manera eficiente, sino también realizar elecciones informadas en un mundo que es cada vez más complicado y dinámico (Franco, 2023). En este sentido, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es una metodología que innova el proceso educativo; además, fomenta la participación activa de los niños y el compromiso individual de cada uno, creando un ambiente adecuado para la reflexión, la crítica y el análisis.

El ABJ introduce componentes educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, atrae la atención de los niños, potenciando habilidades como la colaboración y la creatividad (Abril & Espinoza, 2022). Mediante diversas dinámicas de juego, enfrenta situaciones que a veces exigen el uso de su pensamiento crítico y analítico para descubrir soluciones y reflexionar sobre sus elecciones.

El presente trabajo de integración curricular se divide en 4 capítulos, que se describen a continuación.

El primer capítulo presenta la situación objeto de estudio y la problemática que motiva esta investigación, así como los objetivos y las preguntas de investigación que guiarán el proceso investigativo.

El segundo capítulo se centrará en el marco teórico, donde se abordarán los antecedentes de investigaciones previas relacionadas con el tema y se establecerán los referentes teóricos que fundamentarán las categorías de análisis.

El tercer capítulo comprende el marco metodológico de la investigación, abarcando el paradigma y el enfoque elegidos, así como los instrumentos de recolección de datos que se utilizarán en el estudio.

Finalmente, el cuarto capítulo expondrá los hallazgos de la investigación, en el cual se analizarán los resultados obtenidos y su relevancia en el ámbito educativo.

## CAPÍTULO I

### PRIMER MOMENTO/SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

#### **Situación objeto de investigación**

La situación objeto de investigación en torno al aprendizaje basado en juegos (ABJ) y su contribución al desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años se sitúa en un contexto educativo que aún enfrenta desafíos significativos en la implementación efectiva de estrategias pedagógicas innovadoras. A pesar del reconocimiento creciente de la importancia del juego en el aprendizaje, los enfoques tradicionales persisten en muchos entornos educativos, limitando las oportunidades para que los niños ejerciten y desarrollen habilidades cognitivas complejas.

Uno de los aspectos más relevantes de esta problemática es la brecha existente entre la teoría y la práctica. Varios estudios han evidenciado la capacidad del ABJ para fomentar el pensamiento crítico; sin embargo, muchos educadores carecen de formación específica que les permita incorporar estos métodos de manera efectiva en sus aulas. Según Shauri Romero (2023), la falta de capacitación y recursos adecuados dificulta la adopción de estrategias basadas en juegos que verdaderamente impulsen las capacidades analíticas y reflexivas de los niños. Este vacío formativo crea un entorno donde las oportunidades de aprendizaje se ven limitadas y, como consecuencia, el desarrollo del pensamiento crítico se ve comprometido.

Estudios recientes, como los de Medina et al. (2024), donde subrayan la urgencia de realizar investigaciones que ofrezcan evidencia empírica sobre las dinámicas del juego educativo y su impacto en el pensamiento crítico. La calidad de los juegos seleccionados y la adecuación de las actividades al contexto del aula son factores que deben ser examinados con mayor profundidad para establecer directrices claras sobre su implementación.

Otro aspecto que se debe considerar es la diversidad de contextos en los que se desarrollan estas prácticas educativas. Cada niño proviene de un entorno familiar y cultural distinto que influye en su experiencia de aprendizaje. Es fundamental tener en cuenta estas variables para adaptar las estrategias de ABJ, permitiendo no solo un mejor

desarrollo del pensamiento crítico, sino también un respeto y comprensión hacia la diversidad que caracteriza a los grupos de niños en edad preescolar.

Finalmente, la medición de la efectividad del ABJ en el desarrollo del pensamiento crítico representa algo necesario de descubrir. La falta de herramientas de evaluación adaptadas para esta etapa del desarrollo infantil complica la obtención de datos que respalden que esta metodología es efectiva (Santi, 2019). Tal falta de guías claras impide a educadores tomar decisiones correctas que fortalezcan el uso del juego como estrategia de enseñanza.

La situación objeto de investigación revela la necesidad apremiante de abordar las limitaciones en la implementación del ABJ, así como de profundizar en el desarrollo de herramientas que permitan evaluar su impacto en el pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años. Abordar estas cuestiones es fundamental para transformar la educación preescolar en un entorno más apropiado para el aprendizaje, sentando así las bases para el desarrollo integral y exitoso de los niños en su futuro académico y personal.

### **Contextualización de la situación objeto de investigación**

Este trabajo se enfoca en la Unidad Educativa "Alfa y Omega", ubicada en la ciudad de La Libertad, provincia de Santa Elena, donde se brinda educación a niños en el rango de edad de 4 a 5 años que son de educación inicial II. Este centro educativo acoge a un grupo diverso de estudiantes en su etapa inicial de formación académica y es en este centro educativo donde se pretende determinar las metodologías de enseñanza predominantes en el aula y su aporte al desarrollo del pensamiento crítico.

La dinámica en la que se desenvuelven dentro del aula se caracteriza por la repetición de ejercicios que no invitan a la exploración ni a la curiosidad, factores esenciales en la etapa preescolar, donde el aprendizaje debe ser significativo y atractivo. Si sucede esto dentro de un aula de clases, los estudiantes tienden a perder interés en lo que el docente trata de transmitirles, mostrando una actitud pasiva, o tal vez limitándose a completar actividades, o también se puede dar que intenten culminar las tareas lo más pronto y así acceder al tiempo de recreo.

Por estas razones, se puede hacer mención de que el aprendizaje basado en juegos podría aportar al fortalecimiento del pensamiento crítico de los niños de educación inicial, implementando estas actividades en la práctica pedagógica diaria de la Unidad Educativa "Alfa y Omega". Es sabido que el juego ofrece una forma divertida de aprender, pero también se ha demostrado que promueve un aprendizaje activo y significativo, donde los educandos desarrollan el pensamiento crítico en un entorno más dinámico y motivador.

En este sentido, la investigación que se pretende realizar propone determinar cómo el ABJ puede incidir positivamente en el desarrollo del pensamiento crítico en los niños de educación inicial, específicamente en los niños de 4 y 5 años de edad que pertenecen al nivel inicial II, ofreciendo un cambio metodológico en sus enseñanzas, como también un enfoque renovador que responda a las necesidades educativas de esta etapa crucial en el desarrollo infantil.

### **Inquietudes del investigador**

#### **Pregunta Principal**

¿Cómo contribuye el Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?

#### **Preguntas secundarias**

¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan al Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?

¿Cuál es la realidad del uso del Aprendizaje Basado en Juegos en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?

¿Qué aspectos del pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años son potenciados por el Aprendizaje Basado en Juegos?

## **Propósitos u objetivos de la investigación**

### **Objetivo principal**

Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

### **Objetivos específicos**

Identificar los referentes teóricos del Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años

Describir la realidad sobre el uso del Aprendizaje Basado en Juegos desarrolla el pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad.

Establecer qué aspectos del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años son potenciados por el Aprendizaje Basado en Juegos.

### **Motivaciones del origen de estudio**

El aprendizaje basado en juegos se presenta como una metodología pedagógica esencial en el ámbito de la educación inicial, en la que el juego se convierte en un medio idóneo para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades críticas en los niños. Esta estrategia educativa encuentra su sustento en diversas teorías del aprendizaje que enfatizan la relevancia de la interacción social y la experiencia activa como componentes fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Vargas Castillo et al., 2023).

Estudios que se han realizado anteriormente, como el de Moya (2024) han sacado a la luz que el juego propicia un ambiente adecuado para la exploración y la creatividad, como también potencia algunas competencias esenciales en el desarrollo personal, como el pensamiento crítico y la toma de decisiones. En el rango de niños de 4 a 5 años, es fundamental reconocer que esta etapa del desarrollo humano se caracteriza por una curiosidad innata y un fuerte impulso hacia la exploración de su entorno, características que hacen del juego una herramienta altamente efectiva para facilitar un aprendizaje significativo.

La investigación que se presenta adopta un enfoque cualitativo, priorizando la observación directa como técnica principal de recolección de datos. Este enfoque permite una profunda inmersión en el entorno escolar de la Unidad Educativa "Alfa y Omega", ubicada en la ciudad de La Libertad, provincia de Santa Elena. De esta manera, se busca identificar las dinámicas del juego y su integración en las actividades educativas. Se llevarán a cabo sesiones de observación en las que se documentarán las interacciones entre los niños y las estrategias pedagógicas empleadas por los docentes.

Complementariamente, se realizarán entrevistas semi-estructuradas con los educadores, con el objetivo de comprender sus percepciones sobre la efectividad del aprendizaje basado en juegos y su impacto en el desarrollo del pensamiento crítico. Esta combinación de métodos garantizará un análisis exhaustivo y detallado de la realidad educativa, permitiendo extraer conclusiones significativas sobre las prácticas actuales y las oportunidades para la innovación en pedagogía.

Los resultados esperados de esta investigación proporcionarán información valiosa acerca de la eficacia del aprendizaje basado en juegos en la promoción del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años. Se anticipa que se identificarán estrategias efectivas para la implementación de actividades del juego que no solo motiven a los estudiantes, sino que también faciliten el desarrollo del pensamiento crítico, como la evaluación de opciones, la formulación de preguntas y la argumentación coherente.

Adicionalmente, es probable que se evidencie una transformación en la percepción que tienen los docentes sobre la importancia de las estrategias de juego, lo que podría conducir a una mejora en la planificación didáctica y en el ambiente de aprendizaje general. En consecuencia, esta investigación no solo se propone contribuir al ámbito académico, sino también orientar futuras prácticas educativas hacia un enfoque más dinámico y fundamentado en el juego, beneficiando el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su vida.

### **Delimitación**

Esta investigación se llevará a cabo en el área de educación inicial, teniendo como objeto de estudio el aprendizaje basado en juego y el pensamiento crítico, como sujeto de estudio están los estudiantes de 4 a 5 años de la Escuela Educación Básica

“Alfa y Omega”, esta cuenta con un universo de estudio que se compone de 14 estudiantes y una docente, posteriormente, la investigación se dio mediante un enfoque cualitativo.

**Idea a defender**

El Aprendizaje Basado en Juegos contribuye al desarrollo del pensamiento crítico a niños de 4 a 5 años de edad.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO

#### Estudios relacionados con la temática

El presente estudio realizado por L. Sánchez (2017) se llevó a cabo con un enfoque cuasi-experimental correlacional, mediante el cual recopiló información cuantitativa acerca del impacto de un juego en el desarrollo del pensamiento crítico en un grupo de 26 estudiantes de una escuela pública en Bogotá. La intervención del juego resultó en un notable avance, destacándose en particular el progreso en inferencia, resolución de problemas y argumentación. Además, se observó un fortalecimiento en la cooperación, la autonomía y la participación de los estudiantes como respuesta a los desafíos que el juego generó.

Los resultados evidencian que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia efectiva para promover el pensamiento crítico. En términos de resultados cuantitativos, se registró un aumento significativo en los niveles de argumentación, donde el porcentaje de estudiantes que mostraron un rendimiento muy acertado ascendió del 12% al 62.75% post intervención. Asimismo, en análisis, el incremento se dio del 10% al 48%, en la resolución de problemas del 30% al 65.33%, y en la toma de decisiones se observó un crecimiento del 19% al 58%. Estos datos validan la efectividad del enfoque implementado para el fortalecimiento de las competencias de pensamiento crítico.

De la misma forma, la investigación titulada "El nivel de desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 años en la Institución Educativa N° 1648 'Carlos Ernestina' de Chimbote, año 2017" realizada por Miranda (2019) se clasifica como un estudio descriptivo de naturaleza cuantitativa y adopta un diseño no experimental. Para evaluar el desarrollo del pensamiento crítico, se utilizó una lista de cotejo aplicada a los infantes. La muestra estuvo compuesta por 24 niños y niñas de 4 años. Los resultados revelaron que el 29.2% (7) de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, mientras que el 54.2% (13) se ubicaron en un nivel medio y el 16.7% (4) alcanzaron un nivel bajo.

En lo que respecta a la dimensión sustantiva del pensamiento crítico, se observó que el 20.8% (5) de los niños alcanzaron un nivel alto, el 45.8% (11) un nivel medio y el 33.3% (8) un nivel bajo. Asimismo, en relación a la dimensión dialógica del pensamiento crítico, los resultados indicaron que el 37.5% (9) de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, el 37.5% (9) se ubicaron en un nivel medio y el 25.0% (6) se encontraron en un nivel bajo.

Dentro del ámbito local, existe la investigación realizada por Asencio & Quimí (2024) la cual tuvo como objetivo principal determinar la influencia del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Esta investigación se enmarcó en un paradigma constructivista y utilizó un enfoque cualitativo descriptivo. Los instrumentos para la recolección de datos utilizados fueron la entrevista semi-estructurada conformada por 10 preguntas y la ficha de observación con 10 indicadores, estas dirigidas a 2 docentes del área de Educación Inicial y 15 niños, formando un total poblacional de 17 individuos. Como resultado se obtuvo que los juegos se integran en el proceso de enseñanza para crear experiencias de aprendizaje más atractivas, motivadoras y eficaces, y es aquí que la selección adecuada de juegos y una implementación efectiva por parte de los educadores son cruciales para el éxito de esta metodología.

### **Referentes teóricos**

La presente investigación se centra en el aprendizaje basado en juegos y cómo esta contribuye en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad. Esta se fundamentará en las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky y María Montessori, quienes brindan una sólida base conceptual que respalda la relevancia de esta metodología en la educación inicial.

### **Jean Piaget y el Constructivismo**

Jean Piaget, reconocido psicólogo suizo, desarrolló una teoría del aprendizaje que resalta la naturaleza activa del proceso educativo. Según su perspectiva, el aprendizaje no es simplemente la adquisición pasiva de información, sino que implica una construcción activa del conocimiento. Piaget argumentó que los individuos, desde

una edad temprana, interactúan con su entorno y utilizan sus experiencias previas para interpretar y dar sentido a nuevas informaciones (Ferreyra & Pedrazzi, 2007).

Esta interacción no ocurre de manera aislada, sino que se produce a través de la exploración y la manipulación de objetos y situaciones en su entorno. Al enfrentarse a nuevos desafíos y experiencias, los individuos modifican y adaptan sus esquemas mentales, un proceso al que Piaget se refirió como "asimilación" y "acomodación".

La asimilación se refiere a la interpretación de nuevas informaciones en función de esquemas cognitivos preexistentes. Este proceso permite a los individuos integrar experiencias nuevas dentro de estructuras mentales ya formadas, facilitando así la continuidad en el aprendizaje. Por ejemplo, un niño que ha aprendido el concepto de "perro" puede asimilar la presencia de un gato al categorizarlo dentro de un esquema más amplio de "animales", a pesar de que no se ajuste completamente a la imagen que tiene de un perro. A través de este proceso, el aprendizaje se torna más eficiente y se asegura la estabilidad cognitiva del individuo (Arboccó de los Heros, 2010).

Por otro lado, la acomodación es el proceso mediante el cual los individuos ajustan sus esquemas cognitivos para incorporar nuevas informaciones que no pueden ser explicadas por las estructuras previas. Este mecanismo se activa cuando la información nueva desafía las creencias o concepciones existentes, obligando al individuo a modificar sus estructuras mentales para lograr una comprensión más precisa de la realidad. Siguiendo el ejemplo anterior, si el niño se encuentra con un gato y observa que, a pesar de ser un animal, se comporta de manera diferente a un perro, deberá reconfigurar su entendimiento sobre lo que representa un "animal", creando así un nuevo esquema que contemple las características específicas del gato.

En conjunto, la asimilación y la acomodación son esenciales para el desarrollo cognitivo, ya que permiten a los individuos adaptarse a un entorno en constante cambio. Estos procesos no solo evidencian la flexibilidad de la mente humana, sino que también subrayan la dinámica entre la estabilidad y el cambio en la adquisición del conocimiento. La interacción entre asimilación y acomodación facilita un aprendizaje más profundo y significativo, promoviendo así un desarrollo cognitivo robusto y adaptativo en los individuos (Arboccó de los Heros, 2010).

En base a lo mencionado anteriormente, el aprendizaje basado en juegos se alinea perfectamente con las nociones piagetianas, puesto que los juegos permiten a los niños explorar, experimentar y crear significados a partir de sus interacciones con el entorno. A través de los juegos, los infantes pueden formular hipótesis, probar soluciones y reflexionar sobre sus propios procesos de pensamiento, lo que fomenta el desarrollo de habilidades críticas y analíticas (Campos, 2007).

Los postulados de Piaget hacen énfasis en el constructivismo, la cuál es una corriente pedagógica y epistemológica que postula que el aprendizaje es un proceso activo y dinámico en el cual el individuo construye su propio conocimiento a partir de experiencias previas, interacciones sociales y la reflexión sobre estas experiencias. Este enfoque sostiene que el aprendizaje no consiste meramente en la recepción pasiva de información, sino en la construcción significativa de saberes que el estudiante realiza en su contexto particular (Serrano & Pons, 2011).

Desde la perspectiva del constructivismo, el niño es considerado un agente activo de su aprendizaje, capaz de formular hipótesis, realizar preguntas y buscar respuestas a través de la exploración y la experimentación. En este sentido, el papel del educador se transforma en el de un facilitador que proporciona un ambiente propicio para el aprendizaje, promoviendo la curiosidad, la indagación y el diálogo. El docente debe diseñar experiencias educativas que fomenten la interacción entre los estudiantes y su entorno, favoreciendo así el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales (Granja, 2015).

Cabe recalcar que Piaget menciona, además, que el desarrollo cognitivo infantil progresa a través de una secuencia de cuatro etapas o períodos críticos significativos, en los cuales se producen transformaciones que se distinguen principalmente por la manera en que los niños perciben e interpretan su entorno, siendo la etapa pro-operacional un periodo crucial donde los niños comienzan a desarrollar un pensamiento simbólico y el uso de representaciones mentales (Saldarriaga et al., 2016).

## **Bases teóricas**

El juego ha sido desde tiempos remotos, una estrategia de ocio, recreación, pasatiempo y desde los años 50, 70 y 80, se fue postulando como un mecanismo por excelencia para conocer el mundo de los niños, sus comportamientos, sus emociones y sus pensamientos. Para Groos (1901) citado por Martínez (2008), el juego es tan importante para los seres humanos, como lo es para el animal, pues considera que es un proceso intuitivo, donde se adquieren comportamientos que se adaptan a situaciones que se deben afrontar en un futuro.

Es por ello, que se ha indagado sobre la contribución del juego en la enseñanza y la necesidad desde la infancia de implementarlo como una manera de desarrollar la creatividad e inteligencia de los niños, y desde allí puedan organizar su mundo. Choque (2020) acota que los juegos ayudan a que los estudiantes desarrollen las siguientes habilidades y valores: afectividad, porque proporciona placer y entretenimiento; motricidad, pues proporcionan un desarrollo armónico psicomotriz, inteligencia, puesto que al sentirse autor puede analizar objetos y razonar acerca de los mismos, y debe usar el análisis para llegar a una inteligencia abstracta, la creatividad, porque emplea procesos, destrezas y creación, la sociabilidad, porque favorecen la cooperación, el intercambio de ideas y la integración.

## **Definición del Aprendizaje Basado en Juegos**

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se define como cualquier actividad o juego que fomenta el crecimiento y las capacidades académicas de manera sencilla, divertida y colaborativa. Se trata de una estrategia pedagógica eficaz que se basa en el principio de que, al jugar, los estudiantes obtienen resultados más satisfactorios debido al estado de relajación y concentración que se genera (Solas et al., 2023).

El ABJ contribuye al desarrollo de diversas habilidades como la autorregulación, pues esta se ve mejorada mediante el juego libre, mientras que el juego guiado favorece la adquisición de habilidades académicas. De esta manera, el aprendizaje basado en juegos promueve un desarrollo integral en los niños, ya que puede adaptarse a todas las áreas del conocimiento. Al ser una actividad más motivadora para ellos, se logran

resultados más efectivos y aprendizajes más duraderos, dado que experimentan y son los protagonistas de su propio aprendizaje (Cornella et al., 2020).

El aprendizaje basado en juegos implica que el docente busca la mejor forma de enseñanza para sus alumnos, de manera cercana y motivadora, haciendo que sean ellos los principales actores de su aprendizaje (Gómez et al., 2019). Esta metodología permite llegar a todos los niveles de desarrollo de los estudiantes, debido a que se puede ajustar la dificultad y los objetivos en cada juego. Además, ofrece diversas opciones para crear actividades de juego, ya sea a través de herramientas con materiales físicos, siempre con un enfoque experimental y experiencial, donde los estudiantes son conscientes de lo que están aprendiendo.

En este mismo sentido Martín & Pastor (2020) manifiestan que el aprendizaje Basado en el Juego como parte de una estrategia educativa innovadora en la que los niños y las niñas se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje. El profesorado abandona la tradicional transmisión de información de forma unidireccional para convertirse en un guía-mediador de los procesos emocionales, cognitivos y educativos de su estudiantado.

### **Importancia del Aprendizaje Basado en Juegos**

Andrade (2020) manifiesta que el juego es un componente fundamental en el desarrollo humano, tanto en la niñez como en etapas posteriores de la vida. Su relevancia se manifiesta en diversas dimensiones: cognitiva, social, emocional y física. En primer lugar, el juego facilita el aprendizaje y la adquisición de habilidades cognitivas; mediante la interacción con el juego, los individuos son capaces de desarrollar capacidades críticas, como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. Estas son esenciales no solo en el ámbito educativo, sino también en la vida cotidiana y profesional.

En este sentido el juego constituye una actividad esencial en la infancia y ofrece la posibilidad de un amplio repertorio de desarrollos en diversas esferas, incluyendo las dimensiones cognitiva, social, biológica, motora y afectiva. Aparte de proporcionar placer y satisfacción, el juego facilita la socialización y el aprendizaje en los niños, así como la representación de su realidad mediante la imaginación, lo que les permite

expresar ansiedades y deseos que resultarían complejos de comunicar verbalmente (Putton & Cruz, 2021).

Además, el juego actúa como un vehículo de socialización. A través de la interacción con pares, los individuos aprenden normas sociales, prácticas de colaboración y habilidades de comunicación. Este aspecto es particularmente significativo en la infancia, donde el juego en grupo permite la formación de relaciones interpersonales y el desarrollo de un sentido de pertenencia. La experiencia compartida en un entorno donde se incluya al juego promueve la empatía y el respeto hacia los demás, competencias que son vitales en la sociedad contemporánea.

Desde la perspectiva emocional, el juego proporciona un espacio seguro para la exploración de sentimientos y la gestión de emociones. Al enfrentarse a situaciones de triunfo y fracaso dentro del juego, los individuos desarrollan resiliencia y capacidades de afrontamiento que son esenciales para el bienestar emocional. Esta función del juego se extiende más allá de la infancia, ya que las actividades recreativas en la adultez también sirven como mecanismos de relajación y gestión del estrés.

### **Ventajas que tiene la metodología ABJ**

Son numerosas ventajas que tiene este tipo de metodología según la visión de Ortiz (2021):

**Motivación:** debido a que se intenta dinamizar las sesiones, se consigue que el estudiantado sea más partícipe y esté más interesado. Por ello, se favorece al aprendizaje de este debido a que está más receptivo para volver a realizar la actividad.

**Racionalización y autonomía del estudiantado:** ya que se debe reflexionar por parte de ellos, en el momento que deben tomar decisiones. De esta forma también se estimula la capacidad cognitiva.

**Aprendizaje activo:** esta metodología ayuda a adquirir este tipo de aprendizaje, ya que mediante la práctica y experimentación se relacionan conceptos nuevos con otros anteriores de manera óptima.

Tomar conciencia de sus saberes: por medio del juego la persona es consecuente con todo lo aprendido, con la cohesión de todos los participantes y con el logro de valores.

Descubrimiento de fortalezas y debilidades: se manifiestan no solo los conocimientos que han adquirido, sino también la capacidad para cuestionar, reflexionar, tomar decisiones y superar errores.

Creatividad: el juego ayuda a que el estudiantado abra su mente y su percepción de lo que les rodea en base a las reglas de juego, puesto que los niños deben analizar y reflexionar como superar los distintos retos teniéndolas en cuenta.

Habilidades sociales: por medio de esta metodología se consigue que los niños y niñas puedan relacionarse entre todos. Son libres para poder expresarse, dialogar, entablar amistades.

### **Juegos didácticos**

El juego didáctico, lejos de ser una simple actividad de juego, se ha convertido en una herramienta pedagógica de gran valor con aplicaciones en diversos ámbitos y etapas educativas. A pesar de su reconocido potencial desde hace tiempo, su implementación efectiva ha enfrentado retos como la falta de formación docente, la resistencia a prácticas no convencionales y la carga de trabajo (Mardell et al., 2023).

Sin embargo, Higuera-Rodríguez & Molina-Ruíz, (2020) mencionan que numerosos autores avalan el juego didáctico como una herramienta esencial en las aulas. Dependiendo del contexto y la situación, el juego didáctico puede adoptar diferentes significados. En el ámbito educativo, se concibe como un elemento facilitador del aprendizaje, una herramienta que asiste al docente en la transmisión de conocimientos a través de una metodología activa. Su objetivo principal es despertar el interés del alumnado y promover un desarrollo integral que abarca los aspectos emocionales, cognitivo y conductual.

## **Juegos didácticos para niños de 4 y 5 años**

El juego no solo es una fuente de diversión para los niños, sino también una poderosa herramienta educativa que permite adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y potenciar su imaginación y creatividad (Montero, 2017). A continuación, algunos de los tipos de juegos más utilizados para estimular el aprendizaje en la primera infancia:

### **Juego funcional o de ejercicio**

El juego funcional o de ejercicio se define como una forma de actividad de juego en la que los niños participan en acciones repetitivas que les permiten explorar y experimentar con su entorno. Este tipo de juego es fundamental en el desarrollo infantil, especialmente entre los 4 y 5 años, puesto que se centra en la práctica de habilidades motoras y la comprensión de las propiedades físicas de los objetos (Ardanaz, 2009). A través del juego funcional, los niños no solo disfrutan de la experiencia, sino que también desarrollan competencias críticas que son esenciales para su crecimiento cognitivo y emocional.

El juego funcional estimula la curiosidad natural de los niños al permitirles experimentar con diferentes objetos y materiales (Andrade, 2020). Por ejemplo, al apilar bloques o lanzar pelotas, los niños comienzan a formular preguntas sobre cómo funcionan las cosas, lo que fomenta un pensamiento crítico inicial basado en la observación y la experimentación. De igual forma este tipo de juego permite a los niños tomar decisiones sobre cómo interactuar con su entorno (G. Carvajal & Valencia, 2016). Al elegir qué juguetes usar o cómo jugar con ellos, están ejercitando su capacidad para tomar decisiones informadas. Este proceso es esencial para desarrollar un sentido de autonomía y confianza en sus propias habilidades.

### **Juego simbólico**

La idea del juego simbólico fue introducida por primera vez por el psicoanalista suizo Jean Piaget, quien mostró un interés particular por la manera en que los infantes desarrollan sus nociones de tiempo y espacio. Piaget llevó a cabo observaciones que revelaron que los niños en etapa temprana tienden a participar en actividades de juego

repetitivas con sus juguetes. Por ejemplo, un infante podría empujar un coche de juguete hacia adelante y hacia atrás sobre una superficie enmoquetada durante períodos prolongados. Aunque el vehículo se desplaza en línea recta a lo largo del mismo trecho del suelo, el niño es capaz de concebir que se dirige en diversas direcciones o incluso que toma giros en las esquinas. De este modo, desde su perspectiva, el automóvil parece desplazarse rápidamente de un lugar a otro, a pesar de que, en términos físicos, permanece en una posición fija (Landeira, 2014).

Piaget designó este tipo de actividad del juego como simbólico, ya que el niño utiliza el coche de juguete como un símbolo representativo de otros conceptos que imagina durante el juego, tales como el acto de viajar o dirigirse a un destino específico. En el juego simbólico, los niños asumen roles e imitan acciones de la vida real, ya sea representando a personas, animales u objetos inanimados. Este tipo de juego estimula la imaginación, la creatividad, el lenguaje y la curiosidad. Los niños pueden crear sus propios mundos imaginarios, inventar historias y desarrollar habilidades sociales mientras juegan (Becerra Cantos, 2023). El juego simbólico estimula la creatividad e imaginación al permitir que los niños inventen historias y personajes. Esta capacidad de imaginar diferentes escenarios fomenta el pensamiento divergente y la innovación (Cáceres et al., 2024).

### **Juegos de construcción**

Los juegos de construcción, como los bloques de Lego o las piezas de construcción, son ideales para potenciar la creatividad, la coordinación óculo-manual y la motricidad fina en los niños. A través de la construcción, los niños aprenden a cuestionar, visualizar ideas en tres dimensiones y a desarrollar habilidades de pensamiento creativo (Minedu, 2023).

A través del juego de construcción, los niños ejercitan su capacidad creativa al imaginar lo que quieren construir, no se limitan a seguir un modelo; en cambio, pueden crear estructuras abstractas o representaciones de objetos reales. Este uso de la imaginación les permite desarrollar habilidades narrativas y simbólicas, esenciales para su desarrollo integral. La posibilidad de crear libremente fomenta un ambiente donde pueden expresar sus ideas sin temor a cometer errores (Eduqualitas, 2023).

Durante el proceso de construcción, los niños enfrentan desafíos que deben resolver y los lleva a tomar alguna decisión. Por ejemplo, si una estructura se derrumba, deben analizar por qué ocurrió y cómo pueden evitarlo en el futuro. Este tipo de pensamiento reflexivo les ayuda a desarrollar habilidades para abordar diversas situaciones.

### **Juegos de reglas**

Los juegos de reglas son actividades de juego que establecen normas específicas que los jugadores deben seguir para alcanzar un objetivo. Estos juegos son fundamentales porque no solo entretienen, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. A través de la interacción con sus pares y la aplicación de reglas, los niños aprenden a seguir instrucciones, a resolver conflictos y a tomar decisiones (Rueda, 2022).

Durante el juego de reglas, los niños enfrentan situaciones que requieren decisiones rápidas y reflexivas. Por ejemplo, deben decidir cuándo avanzar en un juego o cómo responder a las acciones de otros jugadores. Esta toma de decisiones no solo les ayuda a desarrollar habilidades analíticas, sino que también les enseña sobre las consecuencias de sus elecciones. La necesidad de evaluar opciones y anticipar resultados es crucial para el pensamiento crítico (A. Sánchez, 2021).

### **Pensamiento crítico**

Aunque existe concordancia entre los investigadores que analizan y redactan sobre el pensamiento crítico, se observa una considerable diversidad en las definiciones disponibles, las cuales varían en función de los aspectos que se resalten y el campo de especialización de cada autor.

Estas descripciones, en general, no contribuyen a establecer una definición concreta del pensamiento crítico, dado que cada autor adapta su propia interpretación a su área de enfoque, que puede ser filosófica, psicológica o educativa. Una de las definiciones más amplias fue propuesta por Robert Sternberg, quien afirmaba que el pensamiento crítico se compone de los procesos, estrategias y representaciones que las

personas emplean para tomar decisiones y adquirir nuevos conocimientos (Sternberg, 1986).

En el ámbito educativo, Ennis inicia sus investigaciones sobre el pensamiento crítico en la década de 1960. Según Ennis, este pensamiento se configura como un proceso cognitivo complejo que abarca disposiciones y habilidades, estructurándose en tres dimensiones fundamentales: la lógica, que se refiere a la capacidad de juzgar y relacionar palabras con enunciados; la dimensión criterio, que involucra el uso de opiniones para evaluar afirmaciones; y la pragmática, que se manifiesta en la comprensión de los juicios y decisiones necesarias para construir y modificar el entorno (Ennis, 1991).

Según Ennis, este enfoque se centra en la capacidad de la persona para decidir, creer o actuar de manera reflexiva, razonada y evaluativa. Además, el pensamiento crítico conlleva un análisis profundo, la búsqueda de la verdad fundamentada en criterios y evidencias, así como la formación de un juicio de valor. Este proceso se hace evidente en situaciones problemáticas que requieren adoptar una posición y ejecutar acciones correspondientes.

En relación al pensamiento crítico, Santiuste & Marciales (2003) mencionan que este implica la capacidad de formular juicios fundamentados en una variedad de contextos, ya sean estos educativos, familiares, laborales o de cualquier otra índole que requiera la aplicación de tales competencias humanas. Este ejercicio mental no solo se basa en la emisión de opiniones, sino que exige una valoración profunda que contemple criterios racionales, así como la consideración de los contextos específicos en los que esas valoraciones se llevan a cabo. Para pensar de manera crítica, es esencial contar con directrices que orienten el proceso de análisis y reflexión, permitiendo así tomar decisiones más informadas y sólidas.

El pensamiento crítico, según Facione (2007) se puede definir como un proceso cognitivo que posee un propósito claro y específico, tal como la formulación de argumentos para sostener una posición, la interpretación de significados subyacentes en diversas situaciones o la búsqueda de soluciones efectivas. Este tipo de pensamiento no

solo se caracteriza por su intencionalidad, sino también por su capacidad de fomentar la reflexión profunda y el análisis riguroso de la información.

De igual forma destaca que el pensamiento crítico no necesariamente debe enmarcarse dentro de un contexto competitivo, por el contrario, puede desarrollarse en un ambiente colaborativo, donde los individuos comparten ideas, debaten conceptos y analizan distintos puntos de vista de manera conjunta. Este enfoque colaborativo permite enriquecer el proceso de pensamiento crítico, ya que la interacción con otras perspectivas puede llevar a una comprensión más amplia y matizada de los temas en cuestión. Así, se evidencia que el pensamiento crítico se nutre y se fortalece mediante el diálogo y el trabajo en equipo, lo que aumenta la calidad de las conclusiones alcanzadas y promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

En el área filosófica moderna, la noción crítica fue creada por Kant considerado el fundador del pensamiento crítico en el razonamiento filosófico en tres grandes áreas que son crítica de la razón pura, crítica de la razón práctica y crítica del juicio, todas son importantes para esta área (Morales, 2014).

En este sentido, el pensamiento crítico se manifiesta en la habilidad de formular preguntas relevantes, identificar problemas y buscar soluciones fundamentadas. Se fundamenta en la lógica y la razón, promoviendo un análisis riguroso de la evidencia y la argumentación. A través de este proceso, el individuo no solo se convierte en un consumidor pasivo de información, sino que se transforma en un agente activo en la construcción de su propio conocimiento (Tamayo et al., 2015).

Bezanilla et al. (2018) argumenta que el pensamiento crítico constituye uno de los subprocesos fundamentales dentro de los procesos cognitivos que los individuos emplean para desarrollar habilidades esenciales. Estas habilidades les facultan para identificar consecuencias, reconocer relaciones significativas, realizar inferencias adecuadas, evaluar evidencias y afirmaciones sólidas, así como deducir conclusiones pertinentes.

El pensamiento crítico es la capacidad del sujeto para enfrentar situaciones difíciles ofreciendo soluciones, para lo cual evalúa la situación a través de juicios de valor según su propio criterio y contexto, lo que implica un proceso complejo que

consiste en análisis, comprensión y juicio o evaluación, cuya importancia radica en organizar el conocimiento obtenido a partir de la interpretación y el razonamiento (Díaz et al., 2019).

El pensamiento crítico implica la capacidad de realizar juicios fundamentados, ya sea en contextos educativos, familiares, laborales o en otros ámbitos que requieran el uso de estas habilidades humanas. El desarrollo del pensamiento crítico requiere evaluar según criterios lógicos y considerar los contextos en los que se hacen dichas evaluaciones. Pensar de manera crítica significa disponer de pautas que orienten este proceso (Choque, 2020).

Para Kettler (2020) el pensamiento crítico se caracteriza por ser reflexivo y preciso, enfocado en decidir qué pensar y cómo actuar. Implica realizar actividades como evaluar la credibilidad de las fuentes, identificar conclusiones, razones y suposiciones, valorar la calidad de un argumento, considerando la aceptación de sus evidencias y premisas, formular una opinión independiente sobre un tema, plantear preguntas aclaratorias pertinentes, planificar y diseñar experimentos, definir términos de manera contextual, mantener una mente abierta, esforzarse por estar bien informado y llegar a conclusiones de manera prudente, basándose en la evidencia disponible.

De acuerdo con Oviedo & Páez (2020) “es el procedimiento intelectual disciplinado para conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar información obtenida o generada por observación, experimentación, reflexión, razonamiento o comunicación como guía para las creencias y la acción.” Es decir que el pensamiento crítico es un proceso cognitivo que emplea diversas estrategias y métodos de razonamiento para analizar argumentos y, con base en esto, tomar decisiones acertadas.

El pensamiento crítico también puede definirse, según Ilbay & Espinosa (2024) como un proceso cognitivo y reflexivo que permite analizar, evaluar y sintetizar información de manera sistemática y objetiva. Este enfoque implica no solo la capacidad de comprender y aplicar conocimientos, sino también la habilidad para cuestionar premisas, reconocer sesgos y prejuicios, y considerar múltiples perspectivas antes de llegar a conclusiones.

## **La duda metódica de René Descartes y el pensamiento crítico**

La duda metódica es un concepto fundamental en la filosofía del conocimiento, especialmente asociado con el filósofo René Descartes. Este enfoque consiste en un proceso sistemático de cuestionar y poner en duda todas las creencias y conocimientos adquiridos, con el objetivo de llegar a una verdad indudable. Descartes, en su obra "Meditaciones Metafísicas" publicada en 1640 a los 44 años de edad, propone la duda como un método para despojarse de todas aquellas ideas que puedan ser susceptibles de error (Concepción et al., 2021).

El propósito de la duda metódica no es el escepticismo absoluto, sino más bien una estrategia para alcanzar un nivel de certeza que sea incontrovertible. A través de la reducción sistemática de las creencias a su núcleo más esencial, Descartes busca identificar una verdad que sea inquebrantable y que sirva como fundamento para construir un conocimiento sólido. Así, la famosa conclusión "Cogito, ergo sum" que significa "Pienso, luego existo" surge de este proceso, afirmando la existencia del sujeto pensante como una verdad indudable (Cortez & Palacios, 2021).

El pensamiento crítico ha sido definido y redefinido a lo largo de la historia de la filosofía y la educación, pero uno de sus pilares fundamentales se encuentra en la obra de René Descartes. Su planteamiento de la duda metódica, que se fundamenta en la suspensión del juicio ante cualquier afirmación que puede ser considerada como verdad, ofrece un marco conceptual vital para la comprensión y desarrollo del pensamiento crítico, especialmente en la primera infancia.

La duda metódica, tal como la presenta Descartes en sus "Meditaciones Metafísicas", propone un proceso sistemático donde se deben cuestionar todas las creencias y conocimientos previos con el objetivo de alcanzar una verdad indudable. En este sentido, Descartes señala que, incluso las ideas más arraigadas deben someterse a un examen riguroso para distinguir lo que es verdadero de lo que es falso. Así, el primer paso hacia el pensamiento crítico implica adoptar una actitud escéptica que nos permita cuestionar nuestras percepciones y creencias (Tapia, 2023).

Es importante resaltar que la duda metódica no debe entenderse simplemente como un rechazo o escepticismo absoluto, sino más bien como una herramienta

constructiva que facilita el análisis crítico de la información y las ideas. Al aplicar este enfoque en el contexto del aprendizaje, se favorece el desarrollo del pensamiento crítico que van más allá de la mera absorción de información. En este sentido, los juegos, como metodología de aprendizaje, pueden ser una excelente vía para estimular el pensamiento crítico al invitar a los niños a cuestionar situaciones, establecer relaciones de manera creativa.

### **Aspectos que desarrolla el pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años**

El desarrollo del pensamiento crítico en los niños es un proceso que les permite a ellos analizar, evaluar y tomar decisiones informadas sobre la información que reciben, además, este tipo de pensamiento se puede cultivar a través de diversas actividades y enfoques educativos que estimulan la curiosidad, la creatividad y la capacidad de toma de decisiones (Benavides & Ruíz, 2022). A continuación, se detallan algunos aspectos clave que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico en los niños:

#### **La observación y la curiosidad**

La observación y la imaginación son dos capacidades que se encuentran presentes en el desarrollo cognitivo de los niños y desempeñan un papel crucial en la formación de habilidades relacionadas con el pensamiento crítico. Durante esta etapa del desarrollo los niños comienzan a interactuar con su entorno de manera más consciente y activa, lo que les permite captar información sensorial y poder construir representaciones mentales que suelen ser complejas.

La observación es el proceso mental de fijar la atención en una persona, objeto, evento o situación, a fin de identificar sus características, cuando se es capaz de fijar la atención entonces se pueden observar las características del objeto de observación, éste puede ser de distinta índole; dichas características del objeto han de ser representadas mentalmente y archivadas de modo que sean útiles y recuperables en el momento que se desee (M. Sánchez, 2010).

La curiosidad es el motor del aprendizaje. Alentar a los niños a hacer preguntas sobre el mundo que les rodea les ayuda a explorar conceptos y a buscar respuestas. Crear un ambiente donde se valore la curiosidad permite que los niños se sientan

cómodos indagando y explorando nuevas ideas (Garrido, 2023). Por ejemplo, responder a sus preguntas con más preguntas o animarlos a investigar temas de su interés puede profundizar su deseo de aprender y entender.

### **Resolución de problemas**

Esta es otra de las habilidades que debe desarrollarse en las primeras etapas de la vida del joven. Para Nickerson & Smith (1987) esta se orienta a “los procesos de conducta y pensamiento dirigidos hacia la ejecución de determinada tarea intelectualmente exigente” (p. 86). De esta manera, ante la aparición de un problema, se asume la idea de buscar el logro de un objetivo, a pesar de que no se conoce de antemano el procedimiento para conseguirlo.

Esta habilidad es una de las más complicadas en desarrollar, en la medida en que supone siempre el conocimiento del problema para buscarle una solución. Regularmente se requiere combinar algunas habilidades, como la percepción, el análisis y la comprensión que faciliten el proceso de búsqueda de soluciones que puedan ser viables y coherentes. De ahí que pueda identificarse como modalidades de solución los procedimientos inductivos y deductivos (Lozada & Caballero, 2020).

### **La empatía y la perspectiva**

La empatía se define como la capacidad de reconocer, comprender y compartir los sentimientos de otra persona (López et al., 2014). En niños de esta edad (4 y 5 años), la empatía se manifiesta a través de comportamientos tales como el consuelo a un compañero que llora o la expresión de alegría ante el éxito de otro. Este desarrollo empático es esencial, ya que sienta las bases para interacciones sociales saludables y fomenta la creación de vínculos significativos.

Paralelamente, la perspectiva se refiere a la habilidad de entender que otros pueden tener pensamientos, sentimientos y experiencias distintas a las propias (Castro & Morales, 2015). A los 4 y 5 años, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de ver las cosas desde el punto de vista de otra persona, lo que es un indicativo de un avance en su desarrollo cognitivo. Esta capacidad es crucial puesto que les permite a los niños reconocer que sus acciones pueden afectar a los demás de diversas maneras.

La relación entre la empatía, la perspectiva y el desarrollo del pensamiento crítico es particularmente interesante. El pensamiento crítico implica la habilidad de analizar información, hacer juicios fundamentados y resolver problemas de manera efectiva. A medida que los niños desarrollan su empatía y su capacidad para adoptar diferentes perspectivas, también comienzan a cuestionar y evaluar sus propias creencias y las de los demás. Esta habilidad de análisis se ve reforzada por la interacción social, donde los niños se ven expuestos a diversas opiniones y experiencias.

### **La Imaginación**

El pensamiento crítico también se nutre de la imaginación. Actividades como el juego simbólico o la narración de historias permiten a los niños visualizar diferentes escenarios y posibilidades. Al involucrarse en juegos creativos, los niños aprenden a pensar más allá de lo evidente, desarrollando su capacidad para generar soluciones innovadoras y alternativas a problemas (Mainardes, 2023).

### **Toma de decisiones**

Permitir que los niños tomen decisiones en su vida diaria es crucial para desarrollar su autonomía y confianza. Al enfrentarse a elecciones, como qué actividad realizar donde los niños practican el análisis de opciones y las consecuencias de sus acciones. Este proceso fomenta un enfoque reflexivo hacia la toma de decisiones, ayudándoles a evaluar información y considerar diferentes perspectivas antes de actuar (Ancajima, 2021).

### **Importancia del pensamiento crítico**

El pensamiento crítico se establece como una competencia fundamental en el desarrollo humano, trascendiendo el ámbito académico para influir en diversas facetas de la vida cotidiana. Su importancia radica en la capacidad de los individuos para analizar, evaluar y sintetizar información de manera efectiva, lo que les permite tomar decisiones informadas. En un mundo caracterizado por la sobreabundancia de información y la proliferación de opiniones diversas, el pensamiento crítico se convierte en una herramienta esencial para discernir la veracidad y relevancia de los datos disponibles (Facione, 2007).

La esencia del pensamiento crítico es ser objetivo y abierto a nuevas ideas, incluso si son contrarias a nuestras creencias. Es importante evaluar la información de manera imparcial y considerar todos los puntos de vista, sin importar lo que parezcan. El pensamiento crítico no está limitado a la ciencia, sino que se puede aplicar a cualquier área de la vida. Es una herramienta valiosa que nos ayuda a tomar decisiones informadas y a ser ciudadanos responsables (Díaz et al., 2019).

Desde una perspectiva educativa, el pensamiento crítico fomenta un aprendizaje activo y reflexivo, donde los estudiantes no solo asimilan información, sino que también desarrollan habilidades de razonamiento que les permiten cuestionar y profundizar en los conocimientos adquiridos. Este enfoque no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también promueve la autonomía intelectual, preparando a los individuos para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y creatividad (Oviedo & Páez Martínez, 2020).

Además, el pensamiento crítico contribuye al desarrollo de una ciudadanía informada y comprometida. Al cultivar la capacidad de pensar de manera crítica, los individuos se vuelven más aptos para participar en discusiones cívicas y tomar decisiones que impactan a su comunidad. Esto es especialmente relevante en un contexto democrático, donde la deliberación y el debate son esenciales para el funcionamiento de la sociedad.

El pensamiento crítico es una habilidad fundamental para el desarrollo humano, pero a menudo no se enseña en las escuelas. Es importante que los niños aprendan a discernir entre los hechos y las opiniones, a tomar sus propias decisiones y a emitir juicios sostenibles. Esto se puede lograr enseñando a los niños a pensar críticamente sobre la información que reciben, a evaluar las fuentes de información y a considerar diferentes puntos de vista (Gonzales et al, 2020).

Es importante desarrollar el pensamiento crítico desde la infancia, puesto que, si no se educa en ello, los niños pueden sentirse insatisfechos con la realidad cuando se den cuenta de que la ideología que han consumido a lo largo de su vida no es lo que ellos pensaban. Por esta razón, el pensamiento crítico permite proyectar la vida personal y tener una percepción más cercana a la realidad (Aguilar et al., 2020).

## CAPÍTULO III

### ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

#### **Conceptualización ontológica y epistemológica del método**

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa "Alfa y Omega", ubicada en la ciudad de La Libertad, provincia de Santa Elena, con el objetivo de determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos al desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años. La fundamentación ontológica de este estudio resulta esencial, ya que permite establecer un entendimiento claro sobre la naturaleza de la realidad educativa en la que se inscribe el fenómeno del aprendizaje en los niños.

Desde una perspectiva ontológica, el Aprendizaje Basado en Juegos se comprende como un proceso educativo dinámico y multifacético, que reconoce a los niños no solo como receptores pasivos de información, sino como agentes activos en la construcción de su propio aprendizaje. Esta concepción es coherente con teorías constructivistas, que sostienen que el conocimiento se construye a partir de experiencias con el juego y significativas en contextos interactivos. El juego es una herramienta fundamental en la etapa de desarrollo pre-operacional, donde los niños, a través del juego desarrollan el pensamiento crítico. El reconocimiento de esta realidad educativa permite adaptar las estrategias de enseñanza, promoviendo un ambiente que fomente la creatividad y el análisis crítico desde una edad temprana.

Desde el ámbito epistemológico, la investigación se enfoca en cómo los niños adquieren y construyen conocimientos a través del juego. Este enfoque cualitativo es crucial para explorar la relación entre los sujetos de aprendizaje (los niños) y los objetos (los contenidos educativos y las dinámicas lúdicas). Tomando como referencia a Bruner el cual argumentaba que el conocimiento no se transmite de manera lineal, sino que se constituye a través de un proceso interactivo en el que se favorece la curiosidad y la exploración. La metodología de aprendizaje basado en juegos no solo busca entretener, sino que se orienta a fortalecer competencias cognitivas como el pensamiento crítico, crucial en el desarrollo integral del niño.

La elección de una metodología cualitativa es intencional, ya que permite capturar la riqueza de las experiencias individuales de los niños y cómo estas experiencias influyen en su capacidad de análisis y evaluación crítica de situaciones. Siguiendo el planteamiento de Denzin y Lincoln (2005), la investigación cualitativa se basa en comprender los significados que los individuos otorgan a sus vivencias. En el contexto de esta investigación, se busca entender cómo los niños interactúan con las actividades de juego y qué significados emergen de dicha interacción en términos de desarrollo crítico.

### **Naturaleza o paradigma de investigación**

Este trabajo se fundamenta en el paradigma constructivista, que promueve una comprensión del aprendizaje como un proceso activo en el que los individuos, en este caso los niños de 4 a 5 años no son receptores pasivos de información, sino agentes activos en la construcción de su propio conocimiento. Este enfoque reconoce que el aprendizaje ocurre en un contexto social y cultural, donde la interacción entre los educandos y su entorno es crucial para el pensamiento crítico.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se erige como un eje principal, dentro de este paradigma, ya que permite a los niños explorar, experimentar y reflexionar sobre sus acciones y decisiones en un ambiente con distintos juegos. A través de experiencias de juego, los niños pueden desarrollar competencias cognitivas, emocionales y sociales que son esenciales para el pensamiento crítico. Este enfoque metodológico no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve la cooperación, la creatividad, cimentando así las bases para un aprendizaje integral y significativo.

En este contexto, la investigación adopta un enfoque cualitativo, que busca comprender en profundidad las experiencias, significados y perspectivas de los niños en relación con el aprendizaje basado en juegos. Según Argilaga Anguera (1986), la investigación cualitativa se caracteriza por un interés en la calidad y las complejidades de un fenómeno, enfocándose en el análisis de las relaciones entre los elementos que lo integran. En este sentido, el objetivo de esta investigación es explorar cómo el ABJ contribuye al desarrollo del pensamiento crítico en los niños, considerando su contexto

específico en la Unidad Educativa "Alfa y Omega", ubicada en la ciudad de La Libertad, provincia de Santa Elena.

Los métodos cualitativos, tales como la entrevista y observación fueron empleados para recopilar datos enriquecidos, que permitan captar la esencia de las experiencias de los niños y las dinámicas del aula. La información obtenida se analizará de manera inductiva, identificando patrones y temas que emerjan de las interacciones y reflexiones de los participantes. Este análisis integral buscará no solo describir el fenómeno en estudio, sino también proporcionar una visión holística que contribuya a la comprensión del impacto del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo del pensamiento crítico en la primera infancia.

### **El método y sus fases**

El enfoque metodológico adoptado para esta investigación se fundamenta en el paradigma fenomenológico, que, según Manen (2007), busca profundizar en la realidad educativa con el objetivo de extraer la interconexión y la lógica subyacente de las experiencias vividas por los actores involucrados. Este enfoque resulta particularmente pertinente para el estudio del aprendizaje basado en juegos, puesto que permite explorar los significados y experiencias que los niños, sobre todo los del rango etario de esta investigación que en este caso son de 4 a 5 años, así como sus educadores, contribuye el juego en el contexto de su desarrollo del pensamiento crítico.

El método fenomenológico se enfoca en comprender la percepción y vivencia de los participantes, permitiendo que los niños y educadores se conviertan en sujetos activos en el proceso de investigación, en lugar de ser considerados meramente objetos de estudio. Esta perspectiva es fundamental para captar la esencia del impacto del juego en el aprendizaje y el pensamiento crítico, facilitando así una buena interpretación y contextualización de las experiencias educativas en las que están inmersos los niños.

Asimismo, este enfoque metodológico permite la recolección de datos cualitativos a través de entrevistas y ficha de observación, herramientas que son esenciales para profundizar en las emociones, vivencias y significados que los participantes asocian con el aprendizaje a través del juego. Este proceso es crucial para

comprender que los juegos contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico en la infancia, un aspecto central de nuestra investigación (Castillo et al., 2022).

En cuanto a las fases del estudio, se inició con la clara definición y delimitación del problema de investigación, lo que facilitó el establecimiento de objetivos específicos y preguntas clave que guiarían el análisis. Posteriormente, se llevó a cabo una revisión de la literatura existente, no solo para fundamentar teóricamente el estudio, sino también para identificar vacíos en el conocimiento previo sobre el impacto del aprendizaje basado en juegos en el pensamiento crítico.

Con esta base teórica consolidada, se procedió al diseño de la investigación, donde se especificaron las estrategias cualitativas y constructivistas que se implementarían. En esta fase, se tomaron decisiones sobre los métodos de recolección de datos, asegurando el cumplimiento de los protocolos necesarios para llevar a cabo un estudio ético y responsable, que refleje fielmente las experiencias de los niños en su proceso de aprendizaje a través del juego.

### **Población**

En el contexto investigativo, la población se refiere al conjunto total de individuos o elementos que comparten características específicas y representan el objeto de estudio. De acuerdo con Robles (2019), es fundamental no percibir la población simplemente como un conjunto numérico o una lista estática, sino como un grupo dinámico que comprende todos aquellos casos que cumplen con determinados criterios predefinidos y que, de alguna forma, reflejan la realidad que se busca investigar.

Desde la perspectiva de Arias et al. (2016), la población objeto de estudio se limita a un grupo claramente definido de casos, estructurado y accesible, constituyéndose en la base para la selección de la muestra y cumpliendo una serie de criterios establecidos de antemano. En este caso, la investigación se centrará en los niños de 4 a 5 años que asisten a la Unidad Educativa "Alfa y Omega", ubicada en la ciudad de La Libertad, provincia de Santa Elena.

**Tabla 1.**

*Población de estudio*

ITEM	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
1	Estudiantes	14
2	Docente	1
	TOTAL	15

**Nota:** Elaborado por Suárez Angie

### **Muestra**

La muestra, tal como lo define P. López (2004), representa un subconjunto del universo o población específico en el que se desarrollará la investigación. Para establecer la cantidad de elementos que compone la muestra, se pueden utilizar distintas fórmulas y métodos lógicos. En la presente investigación, la muestra se conformará a partir de un grupo de niños de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa "Alfa y Omega".

Se aplicará un enfoque de muestreo no probabilístico, seleccionando la muestra por conveniencia e incluyendo un total de 14 niños, así como la participación de un docente de dicho nivel. Es importante señalar que tanto la población como la muestra son reducidas, lo que limita la generalización de los hallazgos.

### **Técnica de recolección de datos**

En el desarrollo de este estudio, se utilizarán dos métodos principales para la recolección de datos: una ficha de observación que incluye diez indicadores, orientada a la evaluación de los niños en el aula, y una entrevista compuesta por diez preguntas dirigidas a la docente de Educación Inicial. Estas herramientas están diseñadas para captar información relevante y características significativas en relación con las categorías de análisis. Durante la fase de recolección de datos, se implementará una combinación de técnicas que incluirá observaciones directas en el aula durante el juego y la entrevista a la docente.

## **Técnica de interpretación de datos**

Para el análisis de la información recolectada, se emplea el software ATLAS.ti, una herramienta especializada en el análisis cualitativo que facilita la codificación, organización y visualización de datos. El uso de ATLAS.ti optimiza el tiempo dedicado al análisis y enriquece la interpretación de los hallazgos, garantizando un mayor rigor y validez en el proceso investigativo. A través de esta plataforma, se busca desarrollar una comprensión fundamentada y profunda de los fenómenos estudiados

## **Categorización y triangulación**

Vives & Hamui (2021) señalan que la categorización facilita el acceso a los datos y favorece la formulación de teorías; esto lo realiza a través de un análisis exhaustivo del material, se permite la interpretación del sentido integral de cada componente, lo que resulta crucial en el ámbito del análisis cualitativo. De manera complementaria, B. Carvajal et al. (2023) enfatizan que la categorización actúa como un método que permite crear sub-categorías más precisas, lo que contribuye a una clasificación y codificación clara de términos, minimizando confusiones durante el desarrollo de la investigación.

**Tabla 2.**

*Construcción de categorías y sub-categorías apriorísticas*

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivo General	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorizas
<b>Actividad Basada en Juegos</b>		¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan al Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?		Identificar los referentes teóricos del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad.	<b>Actividades Basadas en Juegos</b>	Experiencias con el ABJ
	¿Cómo contribuye el Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?	¿Cuál es la realidad del uso del Aprendizaje Basado en Juegos en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?	Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.	Diagnosticar la realidad sobre el uso del Aprendizaje Basado en Juegos desarrolla el pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad.		Interacción social
<b>Desarrollo del Pensamiento Crítico</b>		¿Qué aspectos del pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años son potenciados por el Aprendizaje Basado en Juegos?		Establecer qué aspectos del pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años son potenciados por el Aprendizaje Basado en Juegos.	<b>Desarrollo del Pensamiento Crítico</b>	Toma de decisiones
						Aprendizaje activo
						Formulación de preguntas
						Reflexión
						Creatividad
						Escucha activa

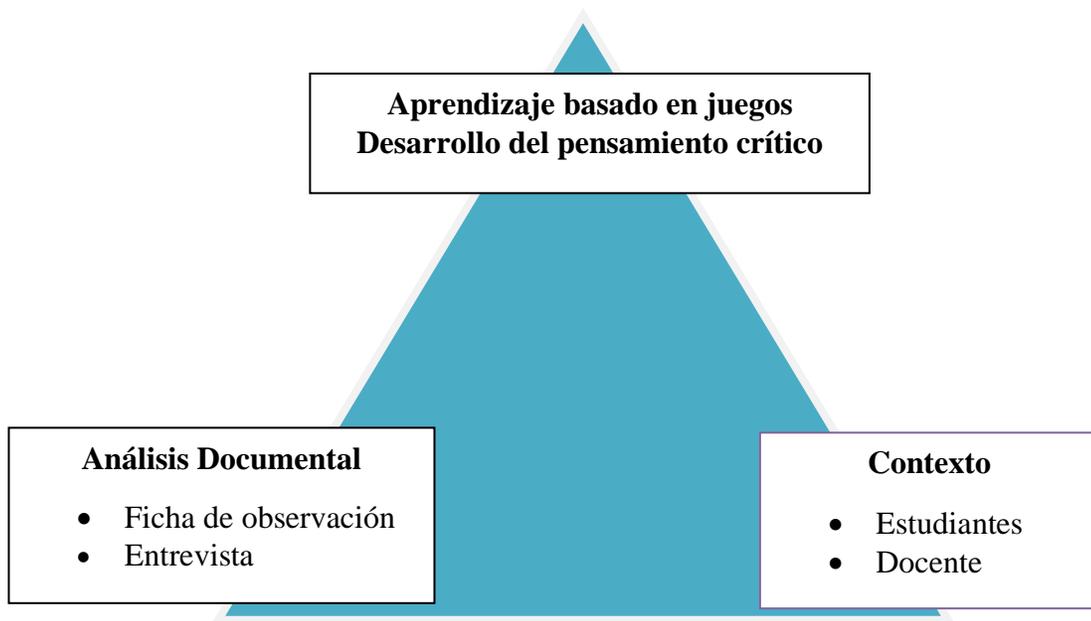
**Nota:** Elaborado por Suárez Angie

En cuanto a la triangulación, Feria et al. (2019) describen esta técnica como una herramienta específica que se diferencia de un método más amplio. Se sugiere que la triangulación no debe limitarse a una única perspectiva, ya que se considera un componente crucial en el proceso empírico de la investigación. Esta estrategia permite la recolección de datos de manera estructurada al integrar técnicas cuantitativas y cualitativas, enriqueciendo así el análisis del fenómeno en estudio.

Asimismo, Torres (2021) destaca que este enfoque es beneficioso para evitar que los investigadores acepten automáticamente la validez de sus percepciones iniciales, reduciendo así los posibles errores que podrían surgir al investigar un fenómeno desde una única perspectiva. La noción de triangulación, inspirada en la práctica cartográfica, implica que al tener conocimiento de dos puntos de referencia se puede situar un objeto entre ellos; con la adición de un tercer punto, se logra una ubicación más precisa y confiable.

Al aplicar la triangulación en esta investigación permitió validar y comprobar los datos obtenidos. De esta forma, se garantizó la objetividad que los resultados. Esta se llevó a cabo mediante la observación directa en el aula, entrevista semiestructurada con el docente y un análisis de datos, que me ayudó a obtener una visión general y profunda de la realidad educativa observada. Este proceso fue fundamental para mi investigación.

**Figura 1.** *Triangulación*



## CAPITULO IV

### PRESENTACIÓN DE LOS HALLAZGOS

#### **Reflexiones críticas**

En este capítulo, se presentan las reflexiones críticas derivadas de los hallazgos obtenidos en la presente investigación, que se centra en el impacto del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad. Los resultados se han recopilado a partir de diversas metodologías de investigación, incluyendo entrevistas a educadores y observaciones estructuradas en el aula, lo que permite ofrecer una visión integral sobre la efectividad de esta metodología educativa.

Uno de los hallazgos más significativos de la investigación es la evidencia de que el ABJ no solo fomenta el interés y la motivación de los niños, sino que también potencia el pensamiento crítico que son esenciales, como la decisión y el razonamiento lógico. Al jugar, se observó que los niños se involucraron activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que facilitó el desarrollo de un pensamiento crítico más fuerte. Esto puede atribuirse a que los juegos, al ser intrínsecamente atractivos, permiten a los niños experimentar y explorar en un ambiente seguro, donde el error se convierte en una oportunidad de aprendizaje.

Las entrevistas realizadas con la docente revelaron que, a través del ABJ, se ha tenido un aumento en la capacidad de los niños para formular preguntas, realizar inferencias y evaluar diferentes soluciones a un problema. Esto sugiere que el ABJ actúa como un catalizador del pensamiento crítico, puesto que los niños no solo participan en actividades estructuradas, sino que también son alentados a pensar de manera autónoma y creativa.

A continuación, se detalla lo encontrado mediante la elaboración de las nubes de palabras y las redes semánticas concernientes a los instrumentos de recolección de datos, que en este caso fueron.

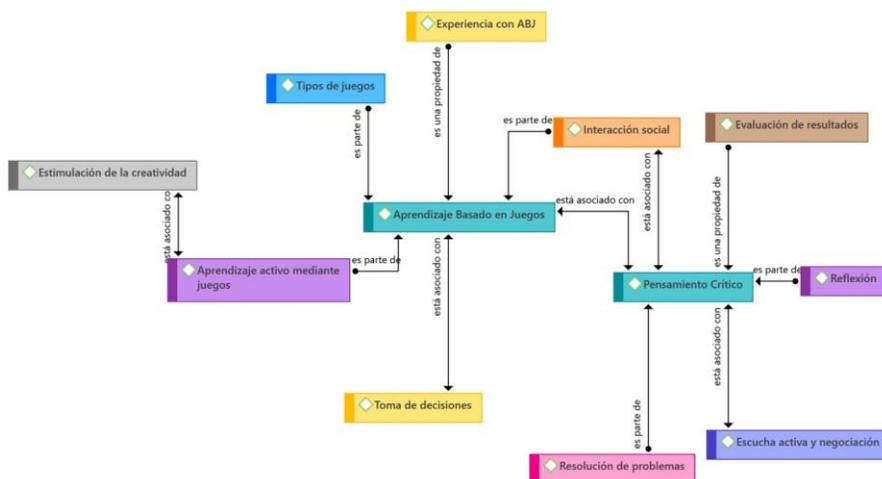


### Análisis de la red semántica de la entrevista

La asociación entre el ABJ y el desarrollo del pensamiento crítico sugiere que el juego a más de ser un medio para el entretenimiento sirve como herramienta pedagógica que facilita la reflexión y el análisis. La inclusión de actividades de aprendizaje activo dentro del marco del ABJ permite a los niños participar de manera más comprometida en su proceso de aprendizaje, lo que va a contribuir al desarrollo del pensamiento crítico. Esta modalidad de aprendizaje se caracteriza por su dinamismo y su capacidad para involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones, un aspecto que emergió como fundamental en la red semántica.

La toma de decisiones y la resolución de problemas se presenta como un componente del pensamiento crítico, pues esta impulsa a los niños a analizar situaciones, considerar diferentes perspectivas y generar soluciones creativas. Sin embargo, la red semántica también destaca la importancia de la escucha activa y la capacidad de evaluar resultados en el contexto del pensamiento crítico. Estas habilidades son cruciales para que los niños aprendan a integrar la información recibida, reflexionar sobre ella y formular juicios fundamentados. La escucha activa, en particular, potencia la interacción y el diálogo entre los niños, lo que enriquece su aprendizaje y les permite compartir y contrastar ideas.

Figura 3. Nube de palabras de la entrevista



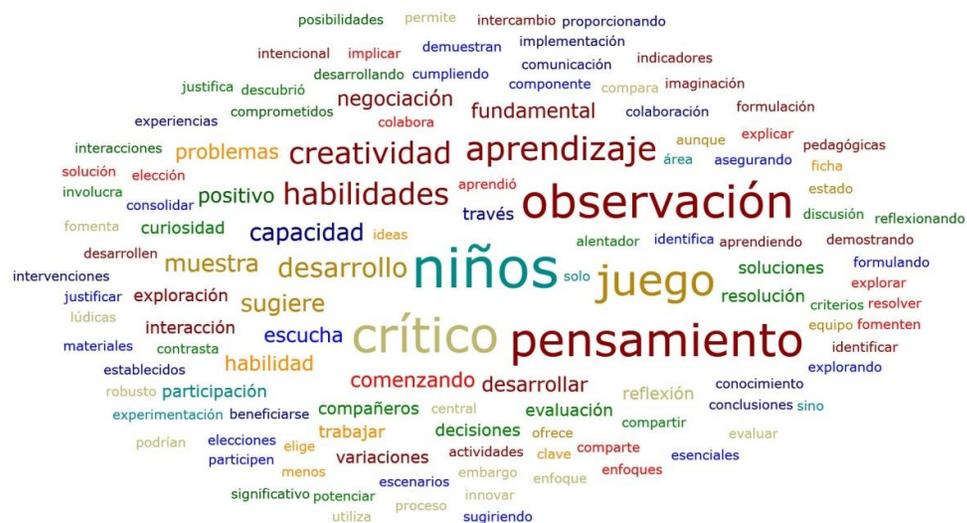
Nota: Extraído de ATLAS Ti

## Análisis de la nube de palabras de la ficha de observación

La repetición de términos en la nube (en este caso niños y juego) resalta la importancia del juego en el que se desarrolla el aprendizaje, de esta manera se fomenta un ambiente en el que pueden explorar y experimentar lo que les ayudará a desarrollar habilidades cognitivas esenciales. La palabra crítica, vinculada directamente con pensamiento, indica que los juegos pueden ser un medio efectivo para estimular el pensamiento crítico desde una edad temprana.

La combinación de la palabra aprendizaje con los otros términos en la nube implica que el proceso educativo se enriquece al integrar el juego como metodología activa de aprendizaje. Esto propone una transformación en la forma en que se concibe el aprendizaje en la educación inicial, donde el enfoque no debe ser únicamente académico, sino también integral, abarcando diferentes dimensiones del desarrollo infantil.

**Figura 4.** Nube de palabras de la ficha de observación



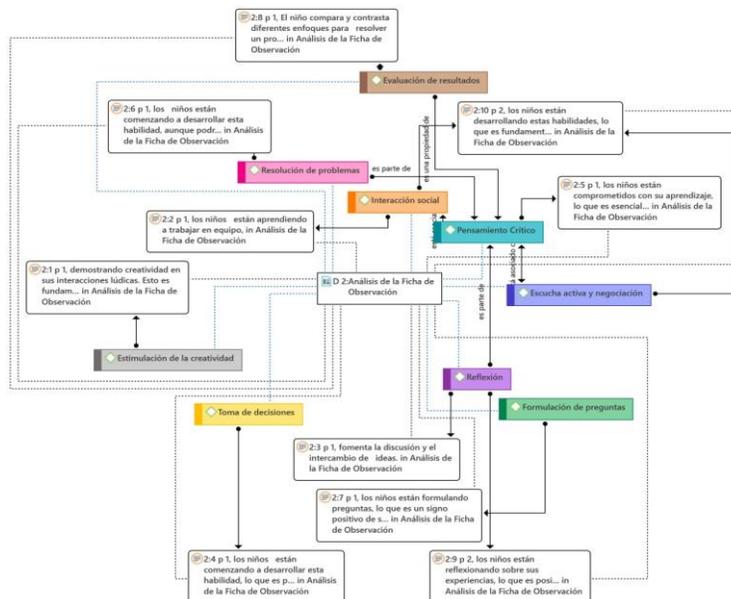
**Nota:** Extraído de ATLAS Ti

## Análisis de la red semántica de la ficha de observación

En la red semántica de la ficha de observación se puede apreciar la relación entre diferentes aspectos, como, por ejemplo: Se destaca cómo la escucha activa y la reflexión (componentes de la red semántica) son habilidades esenciales que emergen durante las dinámicas de juego, facilitando un entorno propicio para la formación del pensamiento crítico. La escucha activa les permite a los niños comprender mejor las instrucciones y las interacciones con sus compañeros y este proceso es complementado por la reflexión, que invita a los niños a analizar sus experiencias y a considerar diferentes perspectivas.

La interacción social, promovida en el marco del juego, se manifiesta como un vehículo para la resolución de problemas, puesto que al colaborar con sus compañeros para superar desafíos o alcanzar objetivos, los niños fortalecen sus habilidades comunicativas y desarrollan un sentido de comunidad. Este aspecto estimula la creatividad, y también les permite evaluar sus propios resultados, contribuyendo a un aprendizaje autorreflexivo que es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico.

**Figura 5.** Red semántica de la ficha de observación



**Nota:** Extraído de ATLAS T

## **APORTES DEL INVESTIGADOR**

En el marco de esta investigación sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 y 5 años, se han realizado diversas actividades de recolección de datos, que incluyen una entrevista a la docente y observaciones directas en el aula; y análisis de la nube de palabras y redes semánticas derivadas de estas interacciones.

Durante la entrevista realizada con la docente de educación inicial, se pudo evidenciar una percepción acorde sobre la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje. Supo destacaron que el juego no es solo un pasatiempo, sino un medio para que los niños interactúen con su entorno, exploren conceptos y desarrollen el pensamiento crítico.

De la misma forma en el análisis de la nube de palabras generada a partir de las entrevistas reveló conceptos claves, y estas palabras, además resaltan los aspectos fundamentales del ABJ y la necesidad de un enfoque centrado en el niño que reconozca y potencie sus habilidades individuales. La presencia de la palabra imaginación indica que el juego estimula la creatividad y la capacidad de pensamiento crítico, dado que, al imaginar y crear, los niños ejercitan su habilidad para evaluar diferentes escenarios y soluciones.

Asimismo, la red semántica que emergió de las entrevistas subrayó la conexión entre ABJ y el desarrollo del pensamiento crítico, donde el juego permite a los niños participar de manera activa en su aprendizaje, promoviendo la reflexión y el análisis crítico. La toma de decisiones, identificada como un componente esencial de esta metodología, nutre el pensamiento crítico al invitar a los niños a considerar las consecuencias de sus elecciones y a evaluar distintas soluciones a los problemas que se les presentan en el juego.

Por otro lado, el análisis de la nube de palabras proveniente de la ficha de observación reveló una correlación positiva entre términos como: niños, juego, crítico, desarrollo, y habilidades, entre otros, lo cual nos permite comprender estos términos resalta la importancia del juego en el que se desarrolla el aprendizaje puesto que, al

involucrar a los niños en actividades de juego, se promueve un ambiente que no solo favorece la exploración, sino que también potencia el desarrollo emocional y social.

El análisis de la red semántica en las fichas de observación mostró que habilidades como la escucha activa y la reflexión son fundamentales en el proceso de aprendizaje basado en juegos. La escucha activa permite a los niños internalizar y procesar información de manera efectiva, mientras que la reflexión les invita a analizar sus experiencias y considerar diferentes perspectivas. Estas habilidades son cruciales para la formación del pensamiento crítico, pues fomentan un aprendizaje autorreflexivo y colaborativo.

Haciendo énfasis en todos los datos recopilados a lo largo de esta investigación, se consolida la idea de que el Aprendizaje Basado en Juegos es una herramienta valiosa para el desarrollo del pensamiento crítico en la educación inicial. El juego no solo permite a los niños adquirir conocimientos, sino que también les brindan la oportunidad de desarrollar competencias cognitivas, socioemocionales y creativas.

## REFLEXIONES FINALES

El presente trabajo de integración curricular ha permitido examinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años. A partir de los datos obtenidos a través de la entrevista y observación, se ha corroborado la relevancia del juego como una herramienta pedagógica fundamental que no solo facilita el aprendizaje, sino que también potencia el pensamiento crítico en la primera infancia.

En relación con el primer objetivo específico, que busca identificar los referentes teóricos del ABJ, se ha constatado que las teorías de autores como Piaget y Vygotsky son muy pertinentes. Piaget (Ferreyra & Pedrazzi, 2007) sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los niños construyen su conocimiento a partir de experiencias previas. Este enfoque se refleja en las respuestas de la docente entrevistada, quien afirmó que el juego permite a los niños interactuar con su entorno y desarrollar el pensamiento crítico. Además, la nube de palabras generada resalta términos como "imaginación" y "juego", que son indicativos de cómo el ABJ fomenta la creatividad y la capacidad de pensamiento crítico.

El segundo objetivo específico, que consiste en diagnosticar la realidad sobre el uso del ABJ en el desarrollo del pensamiento crítico, mostró que, a pesar de la percepción positiva de los educadores, existen barreras en la implementación de esta metodología. La falta de recursos y tiempo, así como la escasa formación docente con el juego, emergieron como obstáculos. Esto es consistente con los hallazgos de Asencio & Quimí (2024), quienes señalaron que la selección adecuada de juegos y una implementación efectiva son cruciales para el éxito del ABJ.

En cuanto al tercer objetivo, que busca establecer qué aspectos del pensamiento crítico son potenciados por el ABJ, los resultados sugieren que habilidades como la toma de decisiones, la escucha activa y la reflexión son fundamentales. La red semántica generada a partir de las observaciones indica que estas habilidades se ven fortalecidas a través de actividades de juego. Este hallazgo coincide con las afirmaciones de Miranda (2019), quien destaca que el desarrollo del pensamiento crítico abarca dimensiones como la lógica y la capacidad de evaluar diferentes perspectivas.

Finalmente, los datos recopilados apuntan a que el ABJ no solo promueve el desarrollo crítico, sino que también coloca a los niños en el centro del proceso educativo, fomentando habilidades sociales y emocionales que son igualmente esenciales. Esto se alinea con la visión de María Montessori, quien enfatiza la importancia del aprendizaje auto-dirigido y del juego colaborativo (Bonnetfont et al., 2017). Como argumento final, esta investigación refuerza la idea de que el Aprendizaje Basado en Juegos es vital para el desarrollo integral de los niños, contribuyendo de manera significativa al fortalecimiento de su pensamiento crítico en la educación inicial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, V., & Espinoza, D. (2022). *El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática*. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2761>
- Aguilar, L., Alcántara, I., & Braun, K. (2020). Impacto del Pensamiento Crítico en las habilidades para el campo laboral. *ACADEMO Revista De Investigación En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 7(2), 166–174.  
<https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/article/view/348>
- Ancajima, J. (2021). *Cómo desarrollar el pensamiento crítico de los niños*. Universidad de Piura. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2021/04/como-desarrollar-pensamiento-critico-de-ninos/>
- Andrade, 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.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arboccó de los Heros, M. (2010). Aportes de Jean Piaget a la teoría del conocimiento infantil. *Temática Psicológica*, 6, 15–19.  
<https://doi.org/10.33539/tematpsicol.2010.n6.857>
- Ardanaz, T. (2009). El Juego en Educación Infantil. *Innovación y Experiencias Educativas*, 16, 8.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/TAMARA\\_ARDANAZ\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_2.pdf)
- Asencio, B., & Quimí, N. (2024). *Aprendizaje Basado en Juegos en el Desarrollo Cognitivo de los niños de 4 y 5 años* [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12129/1/UPSE-TEI-2024-0025.pdf>
- Benavides, C., & Ruíz, A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 62–79.  
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.02.004>
- Bezanilla, M., Poblete, M., Fernández, D., Arranz, S., & Campo, L. (2018). El

Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios. *Estudios Pedagógicos XLIV, 1*, 89–113. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v44n1/0718-0705-estped-44-01-00089.pdf>

Cáceres Machuca, J. M., Luna Romero, M. E., Romero Espinoza, L. E., & Garcés Calva, S. W. (2024). Juego Simbólico un Proceso Dinámico para Potenciar las Habilidades Socioemocionales y Artísticas en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 1989–2004. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13670](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13670)

Campos Arenas, A. (2007). *Pensamiento Crítico: Técnicas para su desarrollo* (Cooperativ).

Carvajal, B., Marín, F., & Ibarra, L. (2023). Triangulación de métodos en ciencias sociales como fundamento en la investigación universitaria en Latinoamérica. *Mayéutica Revista Científica de Humanidades y Artes*, 11(2), 43–58. <https://revistas.uclave.org/index.php/mayeutica/article/view/4480/2858>

Carvajal, G., & Valencia, G. (2016). Toma de decisiones en el aula escolar. *Plumilla Educativa*, 17(1), 69–89. <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/download/1750/1837>

Castro-Pérez, M., & Morales-Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3). <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>

Choque, K. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación primaria. *Revista de Pensamiento Crítico Aymara*, 1(1), 47–64. <https://doi.org/10.56736/2019/7>

Concepción, J., Ojeda, J., Jiménez, C., & Rodríguez, M. (2021). Filosofía, unidad del conocimiento y duda metódica en René Descartes. *Cienciamatria*, 7(12), 976–985. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.459>

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 28(1), 5–19.

<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>

- Cortez, C., & Palacios, L. (2021). *Historia y sistemas de la psicología: copilacion de datos*. Centro de Investigación & Produccion Cientifica IDEOs.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8179032.pdf>
- Díaz, C., Ossa, C., Palma, M., Lagos, N., & Boudon, J. (2019). El concepto de pensamiento crítico según estudiantes chilenos de pedagogía. *Sophía*, 27, 268–277.  
<https://doi.org/10.17163/soph.n27.2019.09>
- Ennis, R. (1991). Critical Thinking: A Streamlined Conception. *Teaching Philosophy*, 14(1), 10. [https://education.illinois.edu/docs/default-source/faculty-documents/robert-ennis/ennisstreamlinedconception\\_002.pdf](https://education.illinois.edu/docs/default-source/faculty-documents/robert-ennis/ennisstreamlinedconception_002.pdf)
- Facione, P. A. (2007). Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante? *Insight*, 1(1), 1–22. <http://www.eduteka.org/PensamientoCriticoFacione.php>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2019). La triangulación metodológica como método de la investigación científica. Apuntes para una conceptualización. *Didáctica y Educación*, 10(4), 137–145.
- Ferreira, H., & Pedrazzi, G. (2007). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje* (1ra ed.).  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vEMaIRIFT0sC&oi=fnd&pg=PA126&dq=Piaget.+el+aprendizaje+no+es+simplemente+la+adquisición+pasiva+de+información,+sino+que+implica+una+construcción+activa+del+conocimiento.&ots=HcMR3ppuX4&sig=JZg2LWPsZY6fxNzv1KWden\\_](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vEMaIRIFT0sC&oi=fnd&pg=PA126&dq=Piaget.+el+aprendizaje+no+es+simplemente+la+adquisición+pasiva+de+información,+sino+que+implica+una+construcción+activa+del+conocimiento.&ots=HcMR3ppuX4&sig=JZg2LWPsZY6fxNzv1KWden_)
- Franco, P. (2023). *Las técnicas de lectura y su influencia en el pensamiento crítico en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Melvin Jones, El Empalme 2022* [Universidad Técnica de Babahoyo].  
<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15639>
- Garrido, E. (2023). “La curiosidad es una fortaleza innata del ser humano que nos lleva a explorar y descubrir.” *UMH Sapiens*, 35(35), 1–12.  
<https://hdl.handle.net/11000/28918>
- Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un

aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *ENCUENTROS*, 17(2), 118–131.  
<https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>

Gonzales, V., Hernández, B., Mendoza, T., & Ruiz, A. (2020). El pensamiento crítico y creativo: un caso desde la investigación-acción. *Revista Conrado*, 16(76), 79–84.  
<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>[http:](http://)

Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, 19(2), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>

Higueras-Rodríguez, L., & Molina-Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 24(1), 266–283. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>

Ilbay Guaña, E. L., & Espinosa Cevallos, P. A. (2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. *Revista Científica Kosmos*, 3(1), 3–15. <https://doi.org/10.62943/rev.cien.kos.v3i1.50>

Kettler, T. (2020). A Differentiated Approach to Critical Thinking in Curriculum Design. *ResearchGate*, July. <https://doi.org/10.4324/9781003236696-8>

Landeira, S. (2014). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Luzaro.Net.  
[https://www.google.com/search?q=historia+del+juego+simbolico&rlz=1C1CHBF\\_esEC822EC822&oq=historia+del+juego+simbolico&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRifBTIHCAIQIRifBTIHCAQQIRifBTIHCAUQIRifBTIHCAAYQIRifBTIHCAcQIRifBTIHCAgQIRifBTIHCAkQIRifB](https://www.google.com/search?q=historia+del+juego+simbolico&rlz=1C1CHBF_esEC822EC822&oq=historia+del+juego+simbolico&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRifBTIHCAIQIRifBTIHCAQQIRifBTIHCAUQIRifBTIHCAAYQIRifBTIHCAcQIRifBTIHCAgQIRifBTIHCAkQIRifB)

López, M., Filippetti, V., & Richaud, M. (2014). Empatía : desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(1), 37–51. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79929780004.pdf>

- Lozada, J. A. D., & Caballero, J. R. D. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Foro de Educacion*, 18(2), 191–209.  
<https://doi.org/10.14516/FDE.694>
- Mainardes Waiga, J. (2023). Imaginación en las investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje de la historia. *Clio & Asociados*, 36.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.14409/cya.2023.36.e0015>
- Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, S., & Liu Constant, Y. (2023). Una pedagogía del juego. Apoyar el aprendizaje lúdico en las aulas y los colegios. In *Proyecto Zero*. [https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Pedagogy of Play Spanish Translation Final\\_Jan 2024.pdf](https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Pedagogy of Play Spanish Translation Final_Jan 2024.pdf)
- Martín, L., & Pastor, E. (2020). El Aprendizaje Basado en Juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social*, 3(30), 88–114. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753/4352>
- Martínez, E. (2008). El Juego Como Escuela De Vida:Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación*, 22, 7–22.
- Medina, M. A. G., Meza, D. A., Andrade, A. A., & Sandoval, M. R. (2024). Construcción de un modelo didáctico basado en gamificación que permita el desarrollo de pensamiento crítico en estudiantes de primaria. *Ciencia Latina: Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 4587–4601. [https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10881](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10881)
- Miranda, M. (2019). *El nivel de desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 años en la Institución Educativa N° 1648 “Carlos Ernestina” de Chimbote, año 2017* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11455/PENSAMIENTO\\_CRITICO\\_MIRANDA\\_PEREYRA\\_MILI\\_MILAGROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11455/PENSAMIENTO_CRITICO_MIRANDA_PEREYRA_MILI_MILAGROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Experiencias Docentes*, 7, 92.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>

- Morales Zúñiga, L. C. (2014). El pensamiento crítico en la teoría educativa contemporánea. *Actualidades Investigativas En Educación, 14*(2).  
<https://doi.org/10.15517/aie.v14i2.14833>
- Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum, 10*(2), 275–294.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Nickerson, R. S., & Smith, E. (1987). ¿ Por Que Enseñar a Pensar ? *ResearchGater, January 1987*, 87–134.
- Oviedo, P. E., & Páez Martínez, R. M. (2020). *Pensamiento crítico en la educación : propuestas investigativas y didácticas* (U. de L. S. F. de C. de la Educación (ed.); Primera Ed). <https://acortar.link/dpxtu8>
- Putton, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento, 11*(5), 114–125.  
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Qualit@s, G. E. (2023). *Juegos de construcción para niños: ¡Desarrolla su creatividad y habilidades!* Eduqualitas. <https://educaqualitas.com/juegos-de-construccion-para-ninos-desarrolla-su-creatividad-y-habilidades/>
- Rueda, E. (2022). *El juego grupal y el uso de reglas para mantener un ambiente armónico en los niños de 4 y 5 años* [Universidad Técnica de Ambato].  
[https://repositorio.uta.edu.ec:8443/bitstream/123456789/37442/1/TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR \\_EVELYN LIZBETH-signed-signed-signed.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec:8443/bitstream/123456789/37442/1/TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR _EVELYN LIZBETH-signed-signed-signed.pdf)
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias, 2*, 127–137. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Sánchez, A. (2021). *Juego de reglas en educación infantil*. EducaPeques.  
<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-reglas.html>
- Sánchez, L. (2017). *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del*

*Aprendizaje basado en juegos para la Educación Ambiental en estudiantes del grado 5 de primaria.* [Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A].  
<https://repository.udca.edu.co/server/api/core/bitstreams/c5d83908-63ed-4783-a25e-efd9b2783e12/content>

Sánchez, M. (2010). Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Proceso Básicos del Pensamiento. In *Contaduría y Administración* (Vol. 124, Issue (-), pp. 1–31).  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39521404%0ACómo>

Santi, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), 143–159.  
<https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>

Santiuste, V., & Marciales, G. (2003). *Pensamiento crítico: Diferencias en estudiantes Universitarios en el tipo de creencias, estrategias e inferencias en la lectura crítica del texto.* [Universidad Complutense de Madrid].  
<https://webs.ucm.es/BUCM/tesis/edu/ucm-t26704.pdf>

Serrano, J., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy : enfoques constructivistas en educación Constructivism Today : Constructivist Approaches in Education. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1–27.

Shauri Romero, J. D. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: el impacto en el desarrollo infantil. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 47–64.  
<https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.56>

Solas, J., Suárez, S., Martínez, T., & Ruiz, A. (2023). *Aprendizaje basado en juegos (WANCEULEN).*  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yNfBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=el+Aprendizaje+Basado+en+el+Juego+\(ABJ\)+se+define+como+cualquier+actividad+o+juego+que+fomenta+el+crecimiento+y+las+capacidades+académicas+de+manera+sencilla,+divertida+y+colaborativ](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yNfBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=el+Aprendizaje+Basado+en+el+Juego+(ABJ)+se+define+como+cualquier+actividad+o+juego+que+fomenta+el+crecimiento+y+las+capacidades+académicas+de+manera+sencilla,+divertida+y+colaborativ)

Sternberg, R. (1986). *Critical Thinking: Its Nature, Measurement and Improvement.* National Institute of Education, Washington, DC., 37.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED272882.pdf>

- Tamayo, O., Zona, R., & Loayza, Y. (2015). El pensamiento Crítico en la Educación. Algunas Categorías Centrales en su Estudio. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(2), 111–133. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134146842006.pdf>
- Tapia, G. (2023). *Reflexiones filosóficas acerca del conflicto y su influencia en la apertura hacia el pensamiento crítico* [Universidad Autónoma del Estado de Morelos]. <http://riaa.uaem.mx/handle/20.500.12055/4696>
- Torres, A. (2021). El transitar en la investigación cualitativa: un acercamiento a la triangulación. *Revista Cientific*, 6(20), 275–295. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.15.275-295>
- Vargas Castillo, C. A., Hernández Martínez, C. E., & Guilén Hernández, P. I. (2023). La interacción social como elemento del proceso educativo en educación media superior. *Transdigital*, 4(8), 1–10. <https://doi.org/10.56162/transdigital271>
- Vives, T., & Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada , un método para el análisis de los datos cualitativos. *Metodología de La Investigación En Educación Médica*, 10, 97–104.

## Cronograma

ACTIVIDADES	SEPTIEMBRE 2024		OCTUBRE 2024				NOVIEMBRE 2024				DICIEMBRE 2024				ENERO 2025				FEBRERO 2025				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.Recepción de aceptación del docente tutor y docente especialista	X																						
2.Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA	X	X			X	X	X																
3. Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO	X	X	X	X	X	X	X	X															
4. Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO	X	X	X	X	X	X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas		X		X		X		X															
6.Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		X	X	X	X	X	X	X	X														
7.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES					X	X	X	X	X														
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular								X	X														
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas -Proceso de Predefensa									X	X													
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales									X	X													
11.Sustentación del Proyecto de Investigación											X	X											
12. Proceso de Recuperación													X										
13. Ceremonia de incorporación tentativa																					X		

# ANEXOS

## ANEXO A/RESULTADO COMPILATIO



### DOCUMENTO COMPILATIO ANGIE SUÁREZ (1)

7%  
Textos  
sospechosos



- 4% **Similitudes**  
0% similitudes entre comillas  
0% entre las fuentes mencionadas
- < 1% **Idiomas no reconocidos**
- 2% **Textos potencialmente generados por la IA**

# ANEXO B/CERTIFICADO COMPILATIO



## DOCUMENTO COMPILATIO ANGIE SUÁREZ (1)

7%  
Textos  
sospechosos



- 4% Similitudes
  - 0% similitudes entre comillas
  - 0% entre las fuentes mencionadas
- < 1% Idiomas no reconocidos
- 2% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: DOCUMENTO COMPILATIO ANGIE SUÁREZ (1).docx  
ID del documento: f74220300b8703f095fdaa7d9ffe511a9fc56ec9  
Tamaño del documento original: 99,48 kB  
Autores: []

Depositante: Sandra Elizabeth Domínguez Lindao  
Fecha de depósito: 15/12/2024  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 15/12/2024

Número de palabras: 9896  
Número de caracteres: 63.619

Ubicación de las similitudes en el documento:



### Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12129/1/JPSE-TEI-2024-0025.pdf">https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/12129/1/JPSE-TEI-2024-0025.pdf</a>	4%		Palabras idénticas: 4% (385 palabras)
2	<a href="https://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a>   Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena: ... <a href="https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12129">https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12129</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (45 palabras)

## ANEXO C/SOLICITUD A LA INSTITUCION OBJETO DE ESTUDIO



### FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

---

#### CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2024-589- AUV  
La Libertad, 22 de noviembre del 2024

Licenciada  
Gilda Veloz Zambrano, MSc.  
Directora  
Escuela de Educación Básica Alfa y Omega.  
En su despacho. -

Reciba un cordial saludo augurando éxitos en su gestión administrativa, en nombre de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, la presente tiene como propósito solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos (entrevista, ficha de observación) del trabajo de titulación de la estudiante Suarez Orrala Angie Arelis, los que estarán dirigidos a la docente y estudiantes del subnivel 2, título del Proyecto: El Aprendizaje Basado en Juego para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad.

El aporte de la Institución bajo su Dirección, será pilar fundamental en la formación de los futuros Licenciados en Ciencias de Educación Inicial.

Con la certeza de que la petición tendrá una favorable respuesta, expreso mi sincero agradecimiento.

Atentamente,

Ana Urbina  
Ed. Párv. Ana María Veintimilla, MSc.  
DIRECTORA DE CARRERA



2024/11/25  
Recibido  
AUV



**UPSE** ¡crece SIN LÍMITES!

Campus matriz, La Libertad - Santa Elena - ECUADOR  
Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

f @ t v www.upse.edu.ec

## ANEXO D/FOTOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

**Figura 6.** *Actividad partes de las plantas*



*Nota.* Actividad pintar las partes de la planta.

**Figura 7.** *Actividad de números*



*Nota.* Jugando la actividad del bingo.

**Figura 8.** *Actividad*



*Nota.* Regando la planta de su preferencia.

**Figura 9.** *Juego en clase*



*Nota.* Juego con ula-ula.

**Figura 10.** *Dinámica*



*Nota.* Dinámica de los números y letras.

**Figura 11.** *Juego de torres de vasos*



*Nota.* Juego de la torre de vasos plásticos por grupos.

**Figura 12.** *Actividad con frutas*



*Nota.* Reconocimiento de las frutas por colores y sabores.

**Figura 13. Vocales**



*Nota.* Reconocimiento de las vocales por colores.

**Figura 14. Juego de secuencia**

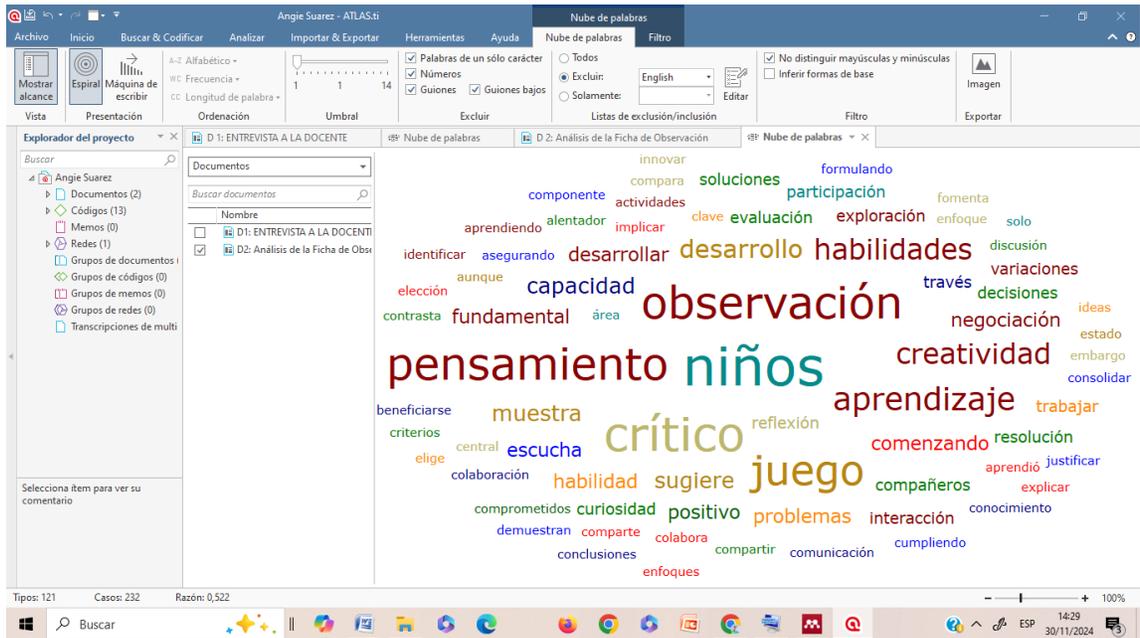


*Nota.* Juego de huellas de pies.

## ANEXO E/VARIOS

**Tabla 12** Cuadro comparativo- congruencia

Problema de Investigación	Tipo/enfoque de investigación	Paradigma	Perspectiva Teórica	Población y muestra	Metodología	Técnica	Instrumento	Programa para el Análisis de datos
¿Cómo contribuye el Aprendizaje Basado en Juegos al desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años de edad?	Cualitativo, centrado en la comprensión de cómo los juegos influyen en el desarrollo del pensamiento crítico.	Constructivista	Basada en las teorías Constructivista de Jean Piaget, la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, y la Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos	Niños de 4 a 5 años y docentes de la Unidad Educativa	Enfoque fenomenológico para analizar cómo se desarrolla el pensamiento crítico en los niños mediante la implementación de juegos en su proceso de aprendizaje.	Observación directa de la interacción de los niños con los juegos, entrevistas semiestructuradas con los docentes	Fichas de observación, guías de entrevista y cuestionarios estructurados para recopilar información sobre el impacto del juego en el pensamiento crítico.	Uso de Atlas.ti



## INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



### UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA EDUCACIÓN INICIAL FICHA DE OBSERVACIÓN (1)

#### Primer formato (2 observaciones)

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

Nombre de la institución:	Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"			
Título:	EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.			
Fecha:	29/10/2024	Hora:	09:30	
N° de niños:	10			
N°	Indicadores a observar	Si cumple	Mejorar	No cumple
1	Utiliza la metodología Aprendizaje basado en juegos.		X	
2	Se desarrollaron las ventajas de la metodología aprendizaje basado en juego.			X
3	Se comprobó porque es importante la metodología.			X
4	El tipo de juego más utilizado en su ambiente escolar.	X		
5	El niño identifica un problema durante un juego y ofrece al menos una solución.		X	
6	Utilizan mecánica de juego.			X
7	Desarrolla el pensamiento crítico.		X	
8	Se desarrolla en los niños los distintos aspectos del pensamiento crítico		X	
9	Se trabajan en los aspectos importantes como la toma de decisiones y resolver problemas			X
10	Es importante trabajar el pensamiento crítico en la educación.		X	



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (2)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

Nombre de la institución:	Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"			
Título:	EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.			
Fecha: 04/11/2024	Hora: 10:00			
N° de niños:	11			
N°	<b>Indicadores a observar</b>	<b>Si cumple</b>	<b>Mejorar</b>	<b>No cumple</b>
1	Domina la metodología Aprendizaje basado en juegos.		X	
2	Se desarrollaron las ventajas de la metodología aprendizaje basado en juego.		X	
3	Se comprobó porque es importante la metodología.	X		
4	El tipo de juego más utilizado en su ambiente escolar.			X
5	El niño identifica un problema durante un juego y ofrece al menos una solución.			X
6	Utilizan mecánica de juego.		X	
7	Desarrolla el pensamiento crítico.	X		
8	Se desarrolla en los niños los distintos aspectos del pensamiento crítico		X	
9	Se trabajan en los aspectos importantes como la toma de decisiones y resolver problemas		X	
10	Es importante trabajar el pensamiento crítico en la educación.		X	



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (3)**

**Segundo formato (4 observaciones)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

Nombre de la institución:	Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"			
Título:	EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.			
Fecha: 05/11/2024	Hora: 09:00			
N° de niños:	11			
<b>N°</b>	<b>Indicadores a observar</b>	<b>Si cumple</b>	<b>Mejorar</b>	<b>No cumple</b>
<b>1</b>	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.		X	
<b>2</b>	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego	X		
<b>3</b>	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.		X	
<b>4</b>	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.	X		
<b>5</b>	El niño identifica un problema durante un juego y ofrece al menos una solución.	X		
<b>6</b>	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.		X	
<b>7</b>	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para resolver un problema en el juego.			X
<b>8</b>	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.	X		
<b>9</b>	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.		X	

10	El niño muestra habilidades de participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.		X	
----	--	--	---	--



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (4)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

Nombre de la institución:	Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"			
Título:	EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.			
Fecha:	06/11/2024	Hora:	10:30	
N° de niños:	10			
N°	<b>Indicadores a observar</b>	<b>Si cumple</b>	<b>Mejorar</b>	<b>No cumple</b>
1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.		X	
2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego	X		
3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.		X	
4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.		X	
5	El niño identifica un problema durante un juego y ofrece al menos una solución.			X
6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.	X		
7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para resolver un problema en el juego.		X	

8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.	X		
9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.	X		
10	El niño muestra habilidades de participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.		X	



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (5)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

Nombre de la institución:	Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"			
Título:	El Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.			
Fecha:	07/11/2024	Hora:	09:45	
N° de niños:	8			
N°	<b>Indicadores a observar</b>	<b>Si cumple</b>	<b>Mejorar</b>	<b>No cumple</b>
1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.	X		
2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego	X		
3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.		X	
4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.	X		
5	El niño identifica un problema durante un juego y ofrece al menos una solución.			X
6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.	X		

7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para resolver un problema en el juego.		X	
8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.	X		
9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.	X		
10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.	X		



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (6)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

Nombre de la institución:	Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"			
Título:	EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.			
Fecha:	08/11/2024	Hora:	09:00	
N° de niños:	11			
N°	<b>Indicadores a observar</b>	<b>Si cumple</b>	<b>Mejorar</b>	<b>No cumple</b>
1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.	X		
2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego		X	
3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.	X		
4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.	X		

5	El niño identifica un problema durante un juego y ofrece al menos una solución.		X	
6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.	X		
7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para resolver un problema en el juego.	X		
8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.	X		
9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.		X	
10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.		X	



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (7)**

**Tercer formato**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 11/11/2024			<b>Hora:</b> 10:45			
<b>N° de niños:</b> 13						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.		X		
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego			X	
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.			X	
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.			X	
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (8)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 12/11/2024				<b>Hora:</b> 11:00		
<b>N° de niños:</b> 12						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.			X	
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego			X	
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.			X	
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.			X	
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (9)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 13/11/2024				<b>Hora:</b> 10:00		
<b>N° de niños:</b> 9						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.			X	
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.			X	

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.			X	
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (10)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 14/11/2024				<b>Hora:</b> 09:30		
<b>N° de niños:</b> 11						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.			X	
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego			X	
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.			X	

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.			X	
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.			X	



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (11)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 15/11/2024				<b>Hora:</b> 10:00		
<b>N° de niños:</b> 10						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.			X	
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.			X	
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (12)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 18/11/2024				<b>Hora:</b> 09:30		
<b>N° de niños:</b> 12						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.			X	
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.			X	
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (13)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 19/11/2024				<b>Hora:</b> 11:00		
<b>N° de niños:</b> 11						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego			X	
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.			X	
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (14)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 20/11/2024				<b>Hora:</b> 10:30		
<b>N° de niños:</b> 13						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.			X	
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego			X	
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (15)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 21/11/2024				<b>Hora:</b> 09:00		
<b>N° de niños:</b> 12						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.			X	
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego			X	
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.			X	

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				x



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (16)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 22/11/2024				<b>Hora:</b> 09:30		
<b>N° de niños:</b> 13						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.		X		
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.			X	
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.			X	
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.			X	



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (17)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica "Alfa & Omega"						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 25/11/2024				<b>Hora:</b> 10:00		
<b>N° de niños:</b> 11						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.			X	
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.			X	
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escuchax activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (18)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 26/11/2024				<b>Hora:</b> 09:30		
<b>N° de niños:</b> 10						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.			X	

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.			X	
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.			X	
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.			X	
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (19)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 27/11/2024				<b>Hora:</b> 11:00		
<b>N° de niños:</b> 10						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.			X	
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.			X	
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (20)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 28/11/2024				<b>Hora:</b> 10:00		
<b>N° de niños:</b> 11						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.				X
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.			X	
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				X



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN (21)**

**Objetivo guía:** Recopilar información necesaria que certifique la factibilidad del proyecto de investigación cualitativa.

**Objetivo de investigación:** Determinar la contribución del Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años

<b>Nombre de la institución:</b> Escuela de Educación Básica “Alfa & Omega”						
<b>Título:</b> EL Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 4 a 5 años.						
<b>Fecha:</b> 29/11/2024				<b>Hora:</b> 09:10		
<b>N° de niños:</b> 11						
<b>INDICADOR</b>			<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>			
			<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>Siempre</b>
Experiencia con ABJ	1	El niño/a muestra creatividad al inventar reglas o escenarios en los juegos.				X
Interacción social	2	El niño comparte materiales y colabora con sus compañeros durante el juego				X
Toma de decisiones	3	El niño elige entre diferentes opciones de juego y justifica su elección.				X

Aprendizaje activo	4	El niño se involucra en la exploración y experimentación a través de los juegos.				X
Resolución de problemas	5	El niño cuestiona durante un juego y ofrece al menos una solución.				X
Formulación de preguntas	6	El niño hace preguntas durante la actividad de juego que demuestran curiosidad sobre el proceso.			X	
Evaluación de opciones	7	El niño compara y contrasta diferentes enfoques para cuestionar el juego.				X
Reflexión	8	Después de la actividad, el niño puede explicar lo que aprendió o descubrió durante el juego.				X
Creatividad	9	El niño utiliza su imaginación para proponer y crear variaciones en el juego.				X
Escucha activa y negociación	10	El niño muestra habilidades de escucha activa y participación en la negociación de reglas del juego con sus compañeros.				x