

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS

UAPA



ESCUELA DE POSGRADO

Maestría en Gestión de Centros Educativos

INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DEL PENSAMIENTO LÓGICO, CRÍTICO Y CREATIVO, NIVEL PRIMARIO DEL CENTRO EDUCATIVO CARLOS MANUEL TIBURCIO GUZMÁN, REGIONAL 06 LA VEGA, DISTRITO 03 JARABACOA, 2021-2022.

Tesis presentada como requisito para optar por el título de
Magister en Gestión de Centros Educativos

Sustentantes:

Sulay Jiménez Rosario

María Suleyka Báez Ortega

Asesora

Dra. Ceferina Cabrera

Santiago de los Caballeros

República Dominicana

Diciembre, 2022

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTOS.....	9
RESUMEN.....	11
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	15
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2 Formulación del problema.....	18
1.2.1 Sistematización del problema.....	18
1.3 Objetivo general	18
1.3.1 Objetivos específicos.....	19
1.4 Justificación.....	19
1.5 Descripción del contexto	21
1.6. Delimitación	22
1.7. Limitaciones	22
1.8. Cuadro de operacionalización de variables	23
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	27
2.1. Antecedentes de la Investigación	28
2.2. Bases Teóricas que sustentan la investigación	34
2.2.1. Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia pensamiento lógico, crítico y creativo	34
2.2.1.1 Estrategias de enseñanza de la lúdica.....	36
2.2.1.2 Rendimiento académico de los estudiantes a través de la lúdica	39
2.2.1.3 Integración de los padres en las actividades lúdicas.....	47
2.2.1.4 Actividades para desarrollar las lúdicas en los niños	49
2.2.1.5 Importancia del juego	50

2.2.1.6 El juego en el aprendizaje.....	51
2.2.1.7 La Competencia de Pensamiento Crítico y Creativo.....	52
2.2.1.8 Características de Competencia de Pensamiento Crítico y Creativo.....	53
2.2.1.9 Importancia de pensamiento crítico y creativo en los alumnos.....	54
2.2.1.10 Actividades lúdicas que lleva a cabo el profesor para el desarrollo de la competencia pensamiento crítico y creativo.....	55
2.2.1.12 Herramientas tecnológicas para fortalecer el desarrollo de la competencia pensamiento crítico y creativo.....	58
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	61
3.1. Enfoque, Diseño y tipo de investigación	62
3.1.1 Enfoque.....	62
3.1. 2 Diseño.....	63
3.1.3 Tipo de investigación	63
3.2 Técnicas e instrumentos	64
3.2.1 Técnicas	64
3.2.2 Instrumentos	65
3.3 Población y muestra	65
3.3.1 Población	65
3.3.2 Muestra	66
3.4 Validez y Confiabilidad.....	66
3.5 Procedimiento para la recolección de datos	67
3.6 Procedimiento para el análisis de los datos	68
CAPÍTULO IV	69
PRESENTACIÓN, INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	69
4.1 Presentación de los resultados de la encuesta aplicados a docentes y equipo de gestión	
70	
Gráfico No 1: Estrategias de enseñanza de la lúdica.....	70
Gráfico No. 2: Indagación dialógica en los tres momentos de la clase	71

Gráfico No. 3: Promoción de la indagación dialógica en clase.....	72
Gráfico No. 4: El juego como elemento primordial en el desarrollo de los aprendizajes	73
Gráfico No. 5: Implementación de sociodramas en el desarrollo de contenidos	74
Gráfico No. 6: Beneficio de implementar estudio de casos en procura de desarrollar la competencia pensamiento lógico, crítico y creativo.....	75
Gráfico No. 7: Beneficios que obtiene el niño mediante la realización de un debate	76
Gráfico No. 8: Uso del debate con los niños del nivel primario	77
Gráfico No. 9: Actividades que lleva a cabo en clase	78
Gráfico No. 10: Actividades lúdicas se pueden mostrar al inicio de la clase.....	79
Gráfico No. 11: Actividades lúdicas implementadas para la construcción de saberes ...	80
Gráfico No. 12: Fortalecimiento del pensamiento crítico y creativo a través de la evaluación.....	81
Gráfico No. 13: Estrategias de evaluación más utilizadas.....	82
Gráfico No. 14: Recursos que se utilizan para impartir clases	83
Gráfico No. 15: Recursos manipulativos.....	84
Gráfico No. 16: Los recursos educativos en procura de fortalecer los aprendizajes y el desarrollo de la competencia pensamiento crítico y creativo	85
Gráfico No. 17: Recursos utilizados.....	86
Gráfico No. 18: Recursos necesarios en el centro para impartir clases.....	87
Gráfico No. 19: Herramientas tecnológicas	88
Gráfico No. 20: Herramientas tecnológicas utilizadas para el desarrollo de clases	89
Gráfico No. 21: Las herramientas tecnológicas ayudan al desarrollo de la competencia del pensamiento crítico y creativo	90
4.1.2 Discusión y Análisis de Resultados.....	91
CONCLUSIONES.....	98
Referencias bibliográficas	104
ANEXOS.....	110

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de dar a conocer las incidencias que tienen las diferentes actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en el primer y segundo ciclo del nivel primario del Centro Educativo Carlos Manuel Tiburcio Guzmán, por medio de recolección de datos y aplicación de instrumentos, los cuales fueron de gran ayuda para la obtención de los resultados y llegar a las conclusiones pertinentes.

Las actividades lúdicas son juegos que el docente utiliza como estrategias, pues son de gran importancia para fomentar en los niños las competencias o habilidades necesarias en su proceso de formación, puesto que de esta forma adquieren aprendizajes significativos, se divierten y se motivan. En tanto, la metodología utilizada en la investigación fue, no experimental, y se aplicó la encuesta como instrumento, dirigida a maestros y equipo de gestión del centro, la investigación fue descriptiva y de campo, mientras que las técnicas fueron aplicadas por medio de cuestionarios, observación directa y consultas a profesionales.

Los resultados mostraron que en lo referente a las estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico los docentes en un 85% utilizan la indagación dialógica, un 5% el juego, 2% sociodramas, 2% el estudio de casos, 5 % el debate. Las actividades lúdicas favorecen y benefician en el aprendizaje de los niños, en su rendimiento académico, su motivación y disfrute según la actividad, además de desarrollar las competencias, sobre todo la del pensamiento lógico, creativo y crítico. El juego es importante para el desarrollo, aprendizaje y enseñanza del niño, es decir son más prácticos, por lo que el docente puede elegir las actividades.

Palabras claves: Juegos lúdicos, estrategias, competencias, educación, enseñanza y aprendizaje.

CONCLUSIONES

Luego de realizado el análisis de los resultados obtenidos en esta investigación se plantean las siguientes conclusiones:

El objetivo específico número uno, identificar las estrategias lúdicas que se puedan implementar para el desarrollo de la competencia del pensamiento lógico, crítico y creativo, se ha llegado a la conclusión de que las estrategias lúdicas que se implementan para el desarrollo de la competencia del pensamiento lógico, crítico y creativo son de mucha importancia en su proceso, por lo que es necesario que los docentes las pongan más en práctica con los niños, las más utilizadas al momento de impartir clases son la indagación dialógica, el juego, debate, sociodrama entre otras que fortalecen el desarrollo de competencias.

Se ha llegado a la conclusión que las actividades lúdicas favorecen en la calidad educativa, pues los niños adquieren mejor aprendizaje por medio de estas actividades y estrategias, además, se concluye que los alumnos tienden a estar motivados y curiosos, a tener mayor interés por aprender jugando que estar en un aula sin recreación y diversión. Por otra parte, es de suma importancia elegir o clasificar tanto las estrategias como las actividades, que se puedan implementar según las características y necesidades de los niños, para que puedan desarrollar la competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico, es muy utilizada en la mayoría de las asignaturas y en la vida.

Objetivo específico número dos; verificar las actividades lúdicas, que lleva a cabo el profesor, para el desarrollo de la competencia pensamiento lógico, crítico y creativo, permitió llegar a las conclusiones siguientes se verificó que en el Centro Educativo Carlos Manuel Tiburcio Guzmán los docentes trabajan algunas de las actividades lúdicas, pero no con frecuencia ni para desarrollar competencias como la del pensamiento lógico, crítico y creativo, esto incide en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, según la encuesta los docentes y equipo de gestión indicaron que para desarrollar dicha competencia es necesario realizar planificaciones donde se implementen actividades lúdicas relacionadas con la competencia.

Por otra parte, en este objetivo se concluye que, los docentes utilizan pocas actividades recreativas como el juego que es primordial en el desarrollo de competencias, los sociodramas, estudio de casos, debates sobre temas interesantes entre otras actividades

que ayudan al niño a obtener mejores aprendizajes, pero si utilizan según los datos obtenidos, las actividades de inicio y la construcción de saberes.

Por otro lado, con las actividades lúdicas los docentes con sus alumnos se encuentran en un ambiente relajado y dinámico, no aburrido y sin sentido, debido a que esto genera motivación ante todo, mayor habilidad, destreza y competitividad por parte de los niños. Por tanto, no solo en este centro sino en todos los Centros Educativos se deben llevar a cabo diferentes actividades y estrategias lúdicas que ayuden a desarrollar la competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico en los niños.

En otro sentido, se llegó a la conclusión que las actividades lúdicas se pueden trabajar desde los grados iniciales, es decir desde el primer ciclo del nivel primario para que el niño se vaya adaptando, adquiriendo esas habilidades y destrezas que en un futuro le van a favorecer mucho, con esto pueden observar, razonar, pensar, analizar lo que están realizando y así fortalecer sus capacidades o competencias con apoyo de su docente.

Con relación al objetivo específico número tres, determinar los recursos que utiliza el docente para el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico, crítico y creativo, se determinó que el equipo investigador ha llegado a las siguientes conclusiones; para desarrollar esta competencia es necesario que el docente tenga a mano buenos y diversos recursos, pues en el centro educativo no se encontraron suficientes recursos para trabajar, esto afecta a los actores del proceso ya que estos son el apoyo para la enseñanza de los contenidos en las aulas y según los datos obtenidos en la investigación los recursos educativos más utilizados, son los manipulativos, impresos, humanos y de acercamientos de los niños.

Con relación al objetivo específico número cuatro, especificar las herramientas tecnológicas que sirven para fortalecer el desarrollo de la competencia pensamiento lógico, crítico y creativo, se ha llegado a las conclusiones siguientes; es necesario utilizar las herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso de desarrollo de la competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico, la mayoría de los docentes del Centro Educativo Carlos Manuel Tiburcio implementan el uso de herramientas tecnológicas en sus clases, debido a que proporcionan más beneficio con relación a la enseñanza y al aprendizaje.

En otro orden, se pudo evidenciar durante la pandemia de COVID 19 que vivió el mundo, las herramientas tecnológicas son significativamente importantes en todos los procesos, ya que ayudan a tener la información en tiempo real y al instante, como también aplicaciones que ayudan a fortalecer los contenidos curriculares, aunque no todos los actores del proceso educativo saben manejar dichas herramientas y es de gran apoyo que se impartan talleres o cursos para enseñar a utilizarlas. Según los resultados obtenidos hay concordancia entre los encuestados, ya que tanto el equipo de gestión como los docentes utilizan las herramientas tecnológicas audiovisuales.

Con relación al Objetivo general de la presente investigación, determinar las incidencias de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia pensamiento lógico, crítico y creativo, del nivel primario en el Centro Educativo Carlos Manuel Tiburcio Guzmán. Se pudo llegar a las siguientes conclusiones; las incidencias de las actividades lúdicas del nivel primario en el Centro Educativo Carlos Manuel Tiburcio Guzmán es un factor que influye mucho en el aprendizaje y la enseñanza de los niños, entre esas incidencias se encontraron niños tímidos, con falta de motivación e interés, indisciplina, niños con pocas habilidades y destrezas, es decir que no se reflejaban las actividades lúdicas para desarrollar la competencia ya mencionada, escasez de recursos, mal uso de las herramientas tecnológicas, entre otras influencias que afectan en su proceso y rendimiento escolar.

En ese mismo orden, es importante destacar que las actividades lúdicas como estrategias para desarrollar competencias como la del pensamiento lógico, creativo y crítico, en niños del nivel primario, es la mejor forma de que obtengan aprendizajes necesarios y además estén motivados a asistir siempre a la escuela, debido a que por medio de las actividades lúdicas se sienten acogidos, entusiasmados por ir a aprender jugando, es decir no se encontrarán en un ambiente aburrido.

En ese mismo orden de ideas, es importante destacar que, aunque se han implementado actividades de juegos, planes de recreación y otras estrategias en la escuela para desarrollar la competencia del pensamiento lógico, crítico y creativo, a partir de los grados iniciales donde el estudiante empieza a relacionarse con sus compañeros en el nivel primario, se continúa evidenciando que las clases no son motivadoras, los niños se cansan al ser una jornada extendida y esta problemática trae consigo diversos factores de alto riesgo que afectan el rendimiento académico de los niños.

De acuerdo a las informaciones arrojadas y los datos obtenidos se evidencia que no existe ninguna evidencia de que en el centro Carlos Manuel Tiburcio Guzmán se desarrollen las actividades lúdicas en el Proyecto Educativo de Centro, pues solo utilizan en un 85% las estrategias de indagación dialógica y un 91% la dinámica de grupos para la construcción de saberes, por lo que deben buscar las estrategias para implementar la mayoría de las actividades lúdicas e incluirlas en el PEC del Centro para la mejora de la calidad educativa

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado (2020). El entorno familiar y su influencia en el proceso de aprendizaje de los niños de 6 a 10 años fundación en busca de un camino del sector Santa Teresita. Ecuador .<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4097/1/T-ULVR-3419.pdf>

Ansó (2017) El papel del docente en los procesos educativos. Universidad Autónoma del Caribe. Venezuela

Arela (2011). Educar en la sociedad de la información. Bilbao: Desclée

Arias y Morguel (2015-2006). Metodología de la investigación. RBS. Caracas. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092660/cap03.pdf>

Aubert et al. (2009). La indagación dialógica. Instituto Tecnológico de Santo Domingo, República Dominicana. <http://www.scielo.org.ar/pdf/rece/v1n12/v1n12a07.pdf>

Ballesteros, (2011) La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Bogotá Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/9625/olgapatriaballesteros.2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, D.C.

Beatriz Krolow (2016), La participación familiar en la institución educativa y su relación con el rendimiento escolar de los alumnos. Universidad Empresarial. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12926/KROLOW%2C%20Beatriz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación, segunda edición. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>

Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación, segunda edición. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>

Berrones y Flores, (2015). Los padres no solo son proveedores, sino también educadores. https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/bitstream/123456789/148/1/17-0280_TF.pdf

Bobadilla (2006), Tipos de rendimiento escolar. Universidad Veracruzana. Psicoinforma. Perú. <https://sites.google.com/site/psicoinforma05/rendimiento-escolar/tipos-de-re>

Caamaño & Gómez (2016). Perspectiva de padres acerca de la Competencia del pensamiento lógico, creativo y crítico en el segundo ciclo del Nivel inicial, en Santo Domingo, D. N. Universidad Iberoamericana (UNIBE). https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/bitstream/123456789/148/1/17-0280_TF.pdf

Caballero (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. [file:///C:/Users/D20A3993/Downloads/DialnetLasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/D20A3993/Downloads/DialnetLasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973%20(2).pdf)

Castro et al. (2017). Las tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Laurus, Revista de Educación, 13(23), 213-234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

Castro et at (2014), El rol del profesor en la educación virtual. Universidad Virtual del Estado de Guanajuato. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN 2007 – 7467 <http://11.ride.org.mx/index.php/RIDesecondario/article/viewFile/830/811>

Cazau, (2006). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción) <https://Dialnet-MetodologiasDeInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592.pdf>

Chávez (2017). Metodología de la investigación. RBS. México. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092660/cap03.pdf>

Choez, (2017). Lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas. Universidad central del ecuador facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Quito <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/T-UCE-0010-080-2017.pdf>

Cívicos (2007) y cordero, (2009). Significado psicológico del concepto investigación en investigadores. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-

99982016000100009#:~:text=Autores%20como%20Ander%2DEgg%20(1992,la%20realidad%20%5B...%5D

ELDER et al. (2009): El pensamiento crítico y su relación en el proceso de enseñanza. Mc.Grow.Hill.

Fidias G. Arias (2012). Tipos y diseño de la investigación http://planificaciondeproyectosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html

file:///C:/Users/D20A3993/Downloads/Dialnet-
LosRecursosDidacticosYElAprendizajeSignificativoEn-8280864.pdf

Flores & Villegas, (2007). La indagación dialógica. Instituto Tecnológico de Santo Domingo, República Dominicana. <http://www.scielo.org.ar/pdf/rece/v1n12/v1n12a07.pdf>

González (2017). La actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva. Dianet. <https://Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>

Gutierrez (2021) La dramatización como técnica para elevar la autoestima en niños de 7 a 11 años de edad que provienen de familias disfuncionales. Universidad mayor de san andrés/ facultad de humanidades y ciencias de la educación. Bolivia. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/26662/T-1401.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Héctor A. Lamas (2015). Sobre el rendimiento escolar. Academia Peruana de Psicología, Lima, Perú. <https://DialnetSobreElRendimientoEscolar-5475216%20.pdf>

Listin Diario (2021). Informe PISA y el ajedrez dominicano. Editora Listin Diario. Santo Domingo. R.D. <https://listindiario.com/ventana/2020/09/06/634034/informe-pisa-y-el-ajedrez-dominicano>

Londoño, Pérez y Valerio (2018) El aprendizaje un ambiente adecuado.

Medina, MP (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Universidad del Tolima. Instituto de educación a distancia (idead).

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Mar%20ia%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Mendoza et al. (2019- 2020). Influencia del modelo de enseñanza a distancia en el aprovechamiento escolar. Toluca, Estado de México. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000200018

Mendoza et al. (2019- 2020). Influencia del modelo de enseñanza a distancia en el aprovechamiento escolar. versión On-line ISSN 2007-7890. Toluca, Estado de México. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000200018

Minera y Torres (2007) El juego como estrategia de aprendizaje. Bolivia. http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/17543/carmen_torres.pdf;jsessionid=F19147E834F04FDFBA871FACE97B2CDC?sequence=2

MINERD (2020), viceministerio de servicios técnicos y pedagógicos proceso de revisión y actualización curricular. Diseño Curricular Nivel Inicial. Santo Domingo, D.N. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/raHf-nivel-inicial-diseno-curricular-actualizado-webpdf.pdf>

Ministerio de Educación de la República Dominicana. [MINERD]. (2016). Bases de la revisión y actualización curricular. Santo Domingo, República Dominicana.

Moquete, M. (2013). Ante un nuevo diseño curricular en la educación dominicana. Diario Libre. <https://www.diariolibre.com/actualidad/ante-un-nuevo-diseo-curricular-en-la-educacion-dominicana-CNDL412606>

Muñoz, C. (2016). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. Universidad de Guayaquil Guayaquil, Ecuador <https://Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047.pdf>

Orellana y Valenzuela (2010). La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas. Repositorio digital. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/653>

Ortiz (2004). Las actividades lúdicas como método para transmitir cultura. Dianet. [Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047%20.pdf](#)

PARRAS Ismael,(2012) :27 ideas para desarrollar el Pensamiento Crítico. Impreso en Colombia.

Posligua et al. (2017), Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. Ciencias Pedagógicas/ Revista científica. [Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047.pdf](#)

Puma et al. (2020). Estrategias lúdicas para la vinculación familiar en el desarrollo infantil integral. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. Venezuela. [DialnetEstrategiasLudicasParaLaVinculacionFamiliarEnElDes-7696082.pdf](#)

Real Academia Española. [RAE]. (2019). Diccionario de la lengua española.(23^a ed.).

Rivera et al. (2021), sobre las actividades de pensamiento lógico, creativo y crítico. ISFODOSU. Santo Domingo. <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/ISFODOSU-FEM-ActividadesDesarrollanPensamientoLogicoCreativoCriticoenelNivelInicial.pdf>

Romero et al. (2016) Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Recursos didácticos y el aprendizaje significativo.Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador.

Salazar et al. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. Universidad Técnica de Manabí,Portoviejo, Ecuador <https://DialnetEstrategiaDidacticaLudicaParaActivarElProcesoEnsen-8383415.pdf>

SciELO. Colombia. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.827>

Soto (2020). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. Revista Innova Educación. Perú. <https://566-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2174-3-10-20220605%20.pdf>

Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica. México: Limusa.
<https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>

UNIBE (2019) Un estudio que sirvió como antecedente fue el realizado por la Universidad Iberoamericana. Santo Domingo. <https://www.unibe.edu.do/>

Ureña, W. (2012). Impacto de la tecnología en la educación. República Dominicana: Onapi.

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33922/1/2021_tic_desarrollo_posgrado.pdf

Veras, C.G. (2019). Importancia Competencia del Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico. Universidad Iberoamericana

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

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

Dirección

Biblioteca de la Sede – Santiago

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

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

Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana.

Tel.: 809-483-0100, ext. 245. biblioteca@uapa.edu.do

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

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

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