

## **El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural**

The game as a pedagogical strategy to improve critical thinking skills  
in first grade children in a rural school.

Ferdy Carina Arguello Muñoz<sup>1</sup>  
Mónica Isabel Herazo Chamorro<sup>2</sup>  
*CECAR*

Recibido: 16.08.2023  
Aceptado: 15.10.2023

### **Resumen**

El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero, es una investigación que busco desarrollar un modelo de secuencias didácticas de enseñanza aprendizaje basadas en el juego, la investigación fue propositiva, ya que se formuló un modelo de secuencia a partir del juego, los datos se recolectaron a partir de un test a 35 estudiantes entre 6 y 7 años y de una guía de entrevista a los cinco docentes a cargo del aula. Como resultada, se obtienen que más del 90% de la población presentan niveles muy bajos de pensamiento crítico en la gran mayoría de sus dimensiones, asimismo, se evidencia que los docentes no están utilizando estrategias pedagógicas para fortalecer el pensamiento durante el proceso de E/A. Finalmente, se determina que el juego es una herramienta didáctica útil para el desarrollo del pensamiento

---

<sup>1</sup> ferdycarina@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0001-5102-5986>

<sup>2</sup> monica.herazo@cecar.edu  
<https://orcid.org/0000-0003-4193-8321>

crítico en los estudiantes ya que les permitió analizar, razonar y reflexionar sobre cada tema que desarrollaban durante las clases regulares.

**Palabras Clave:** juego, estrategia pedagógica, pensamiento crítico, habilidades

### **Abstract**

The game as a playful pedagogical strategy to improve critical thinking skills in first grade boys and girls, is an investigation that seeks to develop a model of didactic teaching-learning sequences based on the game, the research was proactive since a model was formulated sequence from the game, the data was collected from a test to 35 students between 6 and 7 years old and from an interview guide to the five teachers in charge of the classroom. As a result, it is obtained that more than 90% of the population present very low levels of critical thinking in most of its dimensions, likewise, it is evident that teachers are not using playful pedagogical strategies to strengthen thinking during the E process. /TO. Finally, it is determined that the game is a useful didactic tool for the development of critical thinking in students since it allows them to analyze, reason and reflect on each topic that they developed during regular classes.

**Keywords:** game, pedagogical strategies, critical thinking, skills

### **Introducción**

El juego es una actividad inherente en la vida humana, especialmente durante la niñez, y es una herramienta muy importante para desarrollar habilidades y aptitudes en los niños y niñas, como la creatividad, la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. Por esta razón, el juego se ha convertido en una estrategia pedagógica muy efectiva para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas.

Betancourt-Zambrano et al. (2020) señalan que pensamiento crítico es una habilidad mental que implica analizar, evaluar y sintetizar la información para tomar decisiones informadas y resolver problemas de manera efectiva. El desarrollo de esta habilidad es fundamental para el académico, laboral y personal en la vida adulta. Por lo tanto, es importante fomentar y mejorar estas habilidades en los niños y niñas desde una edad temprana.

Los juegos pedagógicos se han convertido en una herramienta fundamental para fomentar el pensamiento crítico en los niños y niñas. Estos juegos pueden ser diseñados para enseñar a los niños y niñas a analizar información, hacer preguntas y tomar decisiones informadas. Además, los juegos pedagógicos son una forma efectiva de enseñar habilidades sociales, como la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo.

De acuerdo con De Almeida, (1994), Los juegos pedagógicos también son una forma divertida y emocionante de aprender. Los niños y niñas están más motivados para aprender cuando la enseñanza se presenta de una manera lúdica y atractiva. Además, el aprendizaje a través del juego es una forma efectiva de enseñar a los niños y niñas a resolver problemas y tomar decisiones informadas de una manera segura y controlada (p. 70).

Por su parte, Nielsen et al. (2020), afirman que la utilización del juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas también puede ayudar a mejorar su autoestima y confianza. Cuando los niños y niñas tienen éxito en los juegos pedagógicos, se sienten más seguros y motivados para seguir aprendiendo.

Es importante destacar que los juegos pedagógicos no deben ser vistos como una forma de entretener a los niños y niñas mientras los adultos hacen otras cosas. El juego debe ser una actividad relevante y valiosa en sí misma, y los adultos deben estar presentes y comprometidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En síntesis, el juego es una estrategia pedagógica muy efectiva para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas. Los juegos pedagógicos son una forma divertida y

emocionante de enseñar habilidades considerables, como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas. Además, el aprendizaje a través del juego puede ayudar a mejorar la autoestima y confianza de los niños y niñas. Por lo tanto, es relevante que los educadores y padres de familia fomenten el uso del juego como una herramienta efectiva para mejorar el pensamiento crítico en los niños y niñas.

## **1. Marco Teórico**

El juego en la educación infantil se refiere al uso del juego y las actividades de ocio como herramienta pedagógica para el aprendizaje integral de los niños y el desarrollo de la primera infancia. El juego es una actividad natural e innata para que los niños exploren, experimenten, exploren, socialicen y si se expresa creativamente.

Para Piaget (1956) en la educación infantil, el juego se utiliza para apoyar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, físico, emocional y social de los niños. Por ejemplo, pueden aprender de una manera lúdica conceptos matemáticos como clasificación, serialización y numeración; desarrollar habilidades motoras como la coordinación y el equilibrio; expresar y controlar sus emociones y sentimientos, y aprender a interactuar y trabajar junto con otros niños.

Puchkov (2016), recomienda manifiesta que el juego en la educación preescolar es importante no solo por su función educativa, sino también por su valor terapéutico y por su contribución al bienestar emocional y psicológico de los niños. Por ello, se considera una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños y parte esencial de la pedagogía infantil.

Vygotsky referido por Onrubia (1998), Las estrategias lúdico-pedagógicas son fundamentales en la educación infantil, ya que permiten una enseñanza más dinámica y motivadora. El juego es una actividad natural en los niños y es a través de él que aprenden de manera significativa. Las estrategias lúdicas permiten al niño desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas de manera natural y divertida, sin que se sienta forzado o aburrido.

Además, Piaget, (1973) las estrategias lúdico-pedagógicas fomentan la creatividad, la imaginación y la curiosidad en los niños, lo que les permite explorar el mundo que les rodea de manera activa y autónoma. De esta manera, se fomenta la autoestima y la confianza en sí mismos, lo que les permite enfrentar nuevos retos con mayor seguridad y eficacia.

Otra de las ventajas que refiere Bandura, (1987), las estrategias lúdicas en la educación infantil es que permiten al niño aprender a través de la experiencia directa y el error, lo que les ayuda a desarrollar la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones. Además, al aprender a través del juego, los niños pueden retener mejor la información y relacionarla con su experiencia cotidiana, lo que facilita el proceso de aprendizaje.

Bruner, (1989), anota que las estrategias lúdico-pedagógicas son fundamentales en la educación infantil, ya que permiten que el niño aprenda de manera natural, activa y significativa. Fomentan la creatividad, la imaginación, la curiosidad y la autoestima, lo que les permite afrontar nuevos retos con seguridad y eficacia. Además, permita aprender a través de la experiencia directa y el error, lo que desarrolla la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones.

De acuerdo con Montessori, (1986), El pensamiento crítico de edad es una habilidad fundamental que todos los niños llegarán a desarrollar desde temprana edad. Se trata de una habilidad que les permitirá analizar, evaluar y sintetizar información de manera efectiva, para tomar decisiones informadas y resolver problemas, (p. 56).

En primer lugar, es importante destacar que el pensamiento crítico no es innato, sino que se trata de una habilidad que se puede aprender y desarrollar a lo largo del tiempo. Por lo tanto, es fundamental que los padres, educadores y cuidadores fomenten y estimulen el pensamiento crítico en los niños desde temprana edad, a través de actividades y juegos que desafíen su capacidad de análisis y razonamiento.

Al respecto, autores como Argyle, (1987), consideran que el pensamiento crítico puede ser fomentado a través del diálogo y la discusión. Es importante que los niños aprendan a hacer preguntas, a expresar sus opiniones, y a escuchar las opiniones de los demás. De esta manera, podrán desarrollar una mente abierta y crítica, que les permitirán analizar diferentes puntos de vista y llegar a sus propias conclusiones.

Por su parte, Izu (2007) define que el pensamiento crítico se puede desarrollar a través del uso de herramientas y recursos educativos que promueven el análisis y la evaluación. Por ejemplo, los juegos de mesa y los rompecabezas pueden ayudar a los niños a desarrollar su capacidad de resolución de problemas ya aprender a analizar diferentes situaciones. Los libros y las películas también pueden ser una excelente herramienta para fomentar el pensamiento crítico, ya que permiten a los niños explorar diferentes perspectivas y desarrollar su capacidad de análisis.

Del mismo modo, Bezanilla et al. (2018) destaca la importancia del pensamiento crítico no solo implica la capacidad de analizar y evaluar información, sino también la capacidad de comunicar ideas y argumentos de manera efectiva. Por lo tanto, es fundamental que los niños aprendan a expresar sus ideas de manera clara y coherente, ya utilicen argumentos lógicos y convincentes para defender sus puntos de vista.

Finalmente, Silva, (2019), señala que el pensamiento crítico puede ser una herramienta eficaz para fomentar la creatividad y la innovación. Los niños que desarrollan habilidades de pensamiento crítico tienen la capacidad de analizar situaciones complejas y encontrar soluciones creativas e innovadoras a los problemas. Por lo tanto, fomentar el pensamiento crítico en los niños desde temprana edad puede ayudar a desarrollar habilidades que serán apreciables a lo largo de toda su vida.

## 2. Metodología

El tipo de investigación es propositiva, ya que permitió diseñar un modelo de secuencias didácticas de enseñanza aprendizaje basadas en el juego para mejorar las habilidades de pensamiento crítico, de acuerdo con, Trahtemberg, (2018) este tipo de investigación se caracteriza por partir de un diagnóstico y/o análisis, y de esta forma se fijan o definen metas y se desarrollan estrategias para lograrlas.

### Población y muestra

El universo de esta investigación estuvo integrado por docentes y estudiantes del grado primero de una IE en zona rural de la ciudad de Neiva.

Tabla 1

Unidades de Observación	Frecuencia	Porcentajes
Estudiantes	35	100%
Docente	5	100%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

Por tratarse de una población pequeña no fue necesario tomar una muestra, por lo que se logró trabajar con el 100% de los sujetos.

## VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN

Como variable dependiente:

Tabla 2

Habilidades de	Concepto	Categorías	Dimensiones	Técnica e instrumento
pensamiento crítico	Capacidad que muestra un sujeto para analizar y evaluar la información disponible sobre un tema en particular u otro, para tratar de encontrar la confiabilidad de dicha información y llegar a una opinión informada sobre esta.	Analizar	Observar, leer, conocer	Test / Cuestionario estructurado.
		Razonar	Comparar y relacionar	
		Cuestionar	Preguntar, investigar.	
		Evaluar	Discriminar y valorar.	

Fuente: Elaboración propia

Como variable de estudio independiente:

Tabla 3

El juego como	Concepto	Categorías	Dimensiones	Técnica e instrumento
estrategia Lúdico Pedagógica	Permite a los estudiantes construir su propio conocimiento a través de experimentos, pruebas, evaluaciones e	Juegos educativos	El juego funcional. El juego simbólico. El juego de reglas. Juego de construcción.	Entrevista / guía de entrevista
		Aprendizaje significativo	Relevante Activo Constructivo Participativo	



	investigaciones de manera lúdica.	Dimensiones del desarrollo	Dimensión Cognitiva Dimensión Comunicativa Dimensión Corporal Dimensión Socio Afectiva y Sensorio-motriz.	
		Habilidades	Destrezas Competencias	

Fuente: Elaboración propia

Se tuvo en cuenta los diseños del Ministerio de Educación Nacional a través de los Derechos Básicos de Aprendizaje, mejorar las habilidades de los estudiantes a través de interacciones con su entorno, sus compañeros y ellos mismos, a través de prácticas en el aula y entornos que involucren el juego, la exploración artística y la exploración ambiental.

### **Validez**

Los instrumentos fueron sometidos a juicio de 5 expertos doctorantes en ciencias de la educación, a quienes se les compartió los instrumentos para dicho procedimiento, así como también la rúbrica de evaluación, dando conformidad a los dos instrumentos de acuerdo a las variables de estudio. Finalmente, se aplica La V de Aiken (Aiken, 1985) para validar dicho propósito.

### **Confiabilidad**

Se realizó una prueba piloto con 10 niños que no pertenencia a la muestra de estudio, aplicando el alfa de Cronbach para determinar así la finalidad del mismo, la cual tuvo como resultado un 0.879.

## Procedimiento

La información que se plasmó en esta investigación se obtuvo a través de artículos educativos, revistas, tesis, proyectos educativos y monografías del tema a investigar. Para la recolección de información de la realidad problemática se hicieron las respectivas coordinaciones con la dirección de la IE solicitando autorización para la ejecución de la investigación.

## Método de análisis de datos

Los datos fueron analizados con los programas de Excel y sps obteniendo tablas y figuras que fueron bases para el análisis. Finalmente, se analizó e interpreto la guía de entrevista.

## Aspectos éticos

Se contó con consentimientos libres, donde cada uno firmo y estuvo de acuerdo a dicho proceso. Asimismo, se hicieron las citas de los autores considerando las normas APA.

## 3. Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los resultados de la presente investigación de acuerdo a los objetivos de estudio, seguido del análisis de cada uno. Habilidades de pensamiento crítico con respecto a sus cinco categorías:

Tabla 4. Categoría Analizar

Niveles	F
Bajo	23
Medio	11
Alto	2
Total	35

Fuente: Elaboración propia

Un total de los 23 niños equivalente al 64% se ubicaron en un nivel bajo de la categoría se analiza, nivel del dominio como manera de explorar detalladamente una realidad, el 31% igual a 11 niños en el nivel medio y solo 2 de ellos igual al 5% se ubicó en el nivel alto.

Tabla 5. Categoría Razonar

Niveles	F
Bajo	28
Medio	6
Alto	1
Total	35

Fuente: Elaboración propia

Del total de estudiantes, 28 de ellos que representan el 80% está ubicado en el nivel bajo, el 17% correspondiente a 8 niños está en el nivel medio, y un solo niño correspondiente al 3% en el nivel alto de razonar de acuerdo a las características de mentales del pensamiento crítico.

Tabla 6. Categoría Cuestionar

Niveles	F
Bajo	24
Medio	9
Alto	2
Total	35

Fuente: Elaboración propia

Del 100% de la población, el 68% correspondiente a 24 en nivel bajo, 9 equivalente al 26% estudiantes en el nivel medio, y en nivel alto que corresponde al 6% de la población, solo dos consideran la categoría de cuestionar del pensamiento crítico, donde el cuestionamiento sobre la realidad en que emerge el aula educativa.

Tabla 7. Categoría Evaluar

Niveles	F
Bajo	21
Medio	12
Alto	1
Total	34

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, el 62% de la población infantil se ubican en un escenario bajo equivalente a 21 participantes, asimismo, en el nivel medio el 35% corresponde a 12 estudiantes, y en el nivel alto solo un estudiante equivalente al 3% de la población que determinan el valor de algo en función de unos criterios con el pensamiento crítico.

En general, se puede concluir que los niños presentan un panorama de porcentajes en el nivel bajo en las categorías de pensamiento crítico en el aula, en donde se destaca las categorías de razonar y cuestionar de acuerdo al tipo de pensamiento articulado en el aula. En el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de primer grado es importante apoyar el desarrollo del pensamiento crítico para que puedan comprender mejor el mundo que les rodea y tomar decisiones informadas en la vida cotidiana. Una forma eficaz de conseguirlo es utilizar el juego como estrategia lúdica y educativa. Jugar permite a los niños explorar diferentes situaciones y roles, experimentar con ideas y conceptos y desarrollar habilidades sociales y emocionales. Además, el juego puede diseñarse específicamente para fomentar la reflexión y el pensamiento crítico, ayudando a los niños a analizar, evaluar y tomar decisiones basadas en evidencia.

En este sentido, es importante que los docentes diseñen juegos que sean coherentes con los objetivos educativos y desde el razonamiento, desde el razonamiento. De los niños de primaria se pueden convertir desarrollen habilidades de pensamiento crítico como la observación, el análisis, la comparación, la clasificación y De esta manera, el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y efectiva para los estudiantes de grado primero.

En un segundo momento, la entrevista se realizó luego de la aplicación del test de observación de habilidades de pensamiento crítico, y se llevó a cabo con 5 docentes en donde en consenso consideran importante que el juego entre en materia para fortalecer, motivar y garantizar el pensamiento crítico en los niños y niñas de grado primero, a partir de esta actividad lúdico pedagógica se permite despertar en los infantes la curiosidad, la exploración, análisis de los elementos subjetivos de las categorías de evaluar, razón entre otras, facilitando una comunicación asertiva y deliberante entre vínculos y espacios que permitan garantizar nuevos hábitos y desarrollo de múltiples actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje, en síntesis esta entrevista deja como reflexión y análisis, que para estimular el pensamiento crítico arroja resultados optimistas al permitir que los niños puedan desarrollar habilidades cognitivas de acuerdo a las categorías de analizar, cuestionar, evaluar y razonar mediante el modelo de secuencia didáctica como lo es el juego en la mediación del acto de enseñanza aprendizaje. Finalmente, de esta circunstancia nace la propuesta del modelo para que los docentes estimulen el pensamiento crítico, enfocando la labor del docente y su práctica pedagógica en el proceso de aprendizaje de los niños, estimular el pensamiento crítico fundamenta el aprendizaje significativo, contractivo formando así, destrezas sociales y mejorando el rendimiento escolar.

Por otro lado, se presentan los resultados a nivel del modelo de secuencia a partir del juego, como estrategia lúdico pedagógica, permitió develar lo siguiente:

Tabla 8

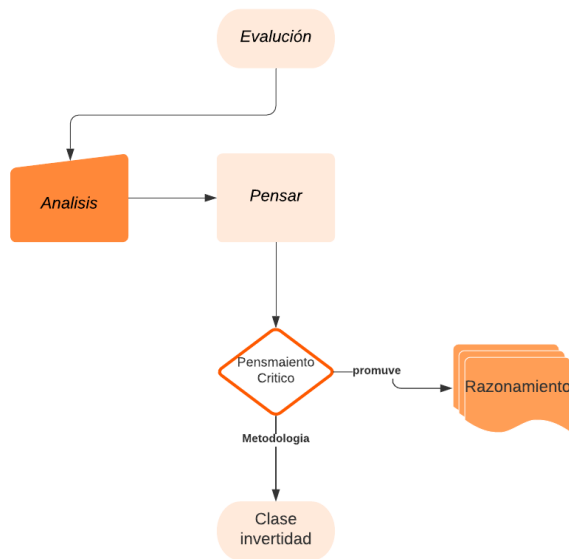
Unidad	Característica
Elaboración	Se diseñó teniendo en cuenta el diagnóstico realizado a través del test de observación aplicado a los niños de grado primero, asimismo, de la entrevista aplicada a los docentes de aula y la observación participante. Finalmente, un acervo de fundamentos epistemológicos, pedagógicos y lúdico en el proceso de E/A.

Planificación	Se seleccionaron una serie de habilidades, indicadores y competencias del currículo para el siglo XXI relacionado estrechamente con acciones pedagógicas y/o didácticas de acuerdo a la estructura del pensamiento crítico y creativo.
Validación	Finalmente, esta propuesta fue considerada bajo puntos de vista de expertos en la materia en los niveles de educación básica primaria. Considerando mejoras y avances en el proceso.

Fuente: Elaboración Propia

A continuación, se presenta un diagrama para jerarquizar el modelo de acuerdo a la variable de pensamiento crítico.

Figura 1



Fuente: Elaboración propia

Así pues, la investigación se orientó a la elaboración de un modelo visible a partir del juego como secuencia didáctica que permita desarrollar pensamiento crítico en los niños de grado primero, ya que después del diagnóstico inicial se determinó un nivel bajo en el desarrollo del mismo, y, además, la negación de algunos docentes frente a esta determinación. De esta manera, se comprueba que el juego permite que los estudiantes puedan alfabetizarse en la escuela encontrando trabajos que les permitan llegar a la realidad de su vida social. Por eso, es importante tratar las emociones básicas y enseñar a los niños a pensar a una edad temprana. Finalmente, se da relevancia a dicha investigación, ya que posibilita que otros maestros en los grados de educación básica primaria puedan aplicar en su planeación curricular un modelo basado en pensamiento crítico, tal y como lo menciona Castellano, (2007), La escuela debe formar pensadores críticos que cambien su entorno y adquieran la capacidad de pensar y dar retroalimentación cuando el docente utiliza mucho material lúdico que permite al alumno romper con el concepto tradicional de enseñanza-aprendizaje jugando, facilitando la visualización de la información.

En concordancia con los referentes y contrastes teóricos, el juego permite ser una estrategia lúdico pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico; El juego como herramienta fue un gran desafío porque permite a los estudiantes comprender la relación entre el pensamiento crítico e imaginativo que se puede desarrollar a través del aprendizaje de juegos que pueden expresar la realidad en al acto de enseñanza aprendizaje E/A, tal y como lo plantea Santiuste et al. (2001), El pensamiento crítico reflexiona, es decir, se piensa a sí mismo (Metacognitivamente), lo que permite autoexaminarse y corregir conductas.

## **Conclusiones**

El juego es una herramienta eficaz para mejorar el pensamiento crítico en los niños. Al participar en actividades divertidas, los niños pueden aprender a tomar decisiones, resolver problemas y analizar situaciones de manera creativa. Además, el juego puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales que pueden ser fundamentales para su éxito en la vida.

Uno de los principales beneficios del juego es que fomenta la exploración y la experimentación. A través de juegos como bloques de construcción o narración de cuentos, los niños pueden experimentar con diferentes ideas y soluciones y ayudarlos a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo. Además, los juegos pueden ayudar a los niños a lidiar con la incertidumbre y la ambigüedad, lo cual es esencial para resolver problemas del mundo real.

Del mismo modo, Jugar también puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades para resolver problemas. En los juegos, los niños a menudo se enfrentan a desafíos y obstáculos que deben superar para subir de nivel. A medida que aprenden a superar estos desafíos, los niños también pueden aprender habilidades como la toma de decisiones y la planificación estratégica, que son esenciales para el pensamiento crítico. Además, los juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento abstracto que les permitan ver los problemas desde múltiples ángulos.

De esta manera, Zelaieta et al. (2019), destaca que el juego también puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales. En los juegos, los niños a menudo necesitan trabajar juntos para lograr un objetivo común, lo que puede ayudar a desarrollar habilidades como la comunicación y la cooperación. Además, los juegos pueden ayudar a los niños a lidiar con la frustración y los contratiempos, lo cual es esencial para desarrollar la resiliencia y la capacidad de superar los obstáculos de la vida.

Otro beneficio importante de los juegos es que puede ser una forma entretenida y atractiva de aprender. En lugar de simplemente leer o dar una conferencia sobre un tema, los niños pueden aprender a través de juegos y actividades más atractivos y motivadores. Esto puede ayudarlos a mantenerse interesados y comprometidos, lo que puede mejorar su capacidad para aprender y retener información.



En resumen, y apoyados en la teoría de Chomsky (2010), el juego es una estrategia eficaz para mejorar el pensamiento crítico en los niños. Al participar en actividades divertidas, los niños pueden aprender a tomar decisiones, resolver problemas y analizar situaciones de manera creativa. Además, el juego puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales que pueden ser fundamentales para su éxito en la vida. Por ello es importante fomentar el juego y la actividad física en los niños como parte de su educación y desarrollo general.

## Referencias

- Argyle, M. (1987). *Psicología del comportamiento interpersonal*.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción: Fundamentos Sociales de la Personalidad*. Ediciones Martínez Roca, SA.
- Betancourth-Zambrano, S., Martínez-Daza, V., & Tabares-Díaz, Y. A. (2020). Evaluación de Pensamiento Crítico en estudiantes de Trabajo Social de la región de Atacama-Chile. *Entramado*, 16(1), 152-164.
- Bezanilla-Albisua, M. J., Poblete-Ruiz, M., Fernández-Nogueira, D., Arranz-Turnes, S., & Campo-Carrasco, L. (2018). El pensamiento crítico desde la perspectiva de los docentes universitarios. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 44(1), 89-113.
- Bruner, J. (1989). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Capítulo 10. Alianza: Madrid. Traducción de Tomás del Amo Martín.
- DATAtab Team (2023). *DATAtab: Online Statistics Calculator*. DATAtab e.U. Graz, Austria. URL <https://datatab.es>
- De Almeida, P. N. (1994). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Castellano, H. M. (2007). *El pensamiento crítico en la escuela*. Prometeo Libros Editorial.
- Chomsky, N. (2010). *The Chomsky Sessions*. Interview with Michael Albert (vídeos).
- Izu, R. K. M. (2007). El desarrollo del pensamiento crítico creativo desde los primeros años. *El ágora USB*, 7(2), 311-321.
- Montessori, M., & Bofill, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Diana.

- Nielsen-Rodríguez, A., Romance García, Á. R., & Parrado Merino, M. (2020). Programa educativo de integración del movimiento mediante el juego en Educación Infantil: evaluación y análisis. *Sportis*, 6(3), 408-425.
- Trahtemberg, L. (2018). Los textos escolares actuales no desarrollan el pensamiento crítico.
- Onrubia, J. (1998). Enseñar: crear zonas de desarrollo próximo e intervenir en ellas. En: *El constructivismo en el aula*. Editorial Graó, Barcelona, España
- Puchkov Justamante, M. (2016). Propuesta de Intervención en el aula para la Estimulación del Lenguaje Oral. <http://hdl.handle.net/10045/56070>
- Penfield, R. D. y Giacobbi, P. R., Jr. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8(4), 213-225. [http://dx.doi.org/10.1207/s15327841mpee0804\\_3](http://dx.doi.org/10.1207/s15327841mpee0804_3)
- Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. México: Woedepress.
- Santiuste Bermejo, V. (coord.), Ayala, C., Barrigüete, C., García, E., González, J., Rossignoli, J., y Toledo, E. (2001.a). *El pensamiento crítico en la práctica educativa*. Madrid: Fugaz Ediciones.
- Silva, C. (2019). The development of critical thinking in the curricular proposal of art education in Chile. *Estudios Pedagogicos*, 45(3), 79-92.
- Zelaieta, E., Camino, I., Zulaika, L., & Echeazarra, I. (2019). Role playing for the development of the critical thinking in the pre-service teacher training. *Revista Complutense de Educacion*, 30(3), 729-745.