**Escuela Normal de Educación Preescolar**

Licenciatura en Educación Preescolar

CICLO ESCOLAR 2020-2021

****

**Curso:** Producción de textos narrativos y académicos

**Profesora:** Marlene Múzquiz Flores

**Alumnas:**

Yamile Margarita Mercado Esquivel N.L. 9

Alondra Rodríguez Martínez N.L. 15

Luz María Velásquez Mata N.L. 20

3° “B”

Título del artículo:

**“El juego: una estrategia didáctica en preescolar para favorecer ambientes de aprendizaje”**

Unidad de aprendizaje III. Producción y difusión de escritos académicos-científicos.

**Competencias de Unidad**

• Aplica sistemáticamente las etapas del proceso de escritura de textos narrativos y/o académicos, así como las estrategias discursivas y las herramientas metodológicas de cada tipo de documento.

• Elabora escritos con apego a los géneros y recomendaciones técnicas para difundirlos en las comunidades académicas.

Saltillo, Coahuila a 27 de junio de 2021

**Resumen**

Implementar el juego didáctico en las aulas de educación preescolar ya que el juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares, esto mediante el monitoreo de los aprendizajes que se obtienen utilizando el juego como una estrategia didáctica para lograr favorecer los ambientes de aprendizajes que puedan optimizar el desempeño de los niños.

En el siguiente artículo se lleva a cabo un acercamiento al juego como estrategia didáctica basada en un enfoque cuantitativo que nos permite identificar con facilidad el impacto y la importancia de este en la educación preescolar. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación, así como también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. El juego entre pares favorece la adquisición de conocimientos, aunque también influyen mucho las experiencias que los docentes les proporcionen y de ahí los niños comiencen su socialización, y por ende, su aprendizaje entre pares. Asegurar el acceso a una educación preescolar de calidad constituye una estrategia clave para mejorar el aprendizaje y los resultados escolares, así como la eficacia de los sistemas educativos.

**Palabras clave:** Juego, preescolar, niños, aprendizaje y capacidades

**Abstract**

Implement the didactic game in the preschool education classrooms since the game allows the child to develop his imagination, explore his environment, express his vision of the world, develop his creativity and develop socio-emotional skills among peers, this by monitoring the learning that They are obtained using the game as a didactic strategy to achieve favoring learning environments that can optimize children's performance.

In the following article, an approach to the game is carried out as a didactic strategy based on a quantitative approach that allows us to easily identify the impact and importance of this in preschool education. Through play, children learn to bond with others, and to share, negotiate and resolve conflicts, in addition to contributing to their capacity for self-assertion, as well as teaching children leadership skills, as well as to relate in groups. Play between peers favors the acquisition of knowledge, although the experiences that teachers provide them also have a great influence and from there the children begin their socialization, and therefore, their learning among peers. Ensuring access to quality pre-school education is a key strategy to improve learning and school outcomes, as well as the effectiveness of education systems.

**Keywords:** play, preschool, children, learning and abilities.

**Introducción**

Este documento presenta la investigación que lleva por nombre “El juego: una estrategia didáctica en la educación preescolar”. La cual tiene como finalidad indagar en la importancia que el currículo de educación preescolar le otorga al juego dentro de las actividades que desarrolla el niño, así como de qué manera se puede centrar en sus aprendizajes.

En esta investigación se plantean como objetivos: utilizar el juego en educación preescolar como una estrategia didáctica para lograr favorecer los ambientes de aprendizajes que puedan optimizar el desempeño de los niños, implementar el juego didáctico en las aulas de educación preescolar, monitorear los aprendizajes obtenidos mediante el juego y obtener información acerca del juego y los beneficios que esta estrategia puede aportar en la educación preescolar y en desarrollo integral de los infantes, así como las ideas que posibilita Cuellar, Tenreyro y Castellón (2018), concreta que a través del juego se puede lograr una mayor interiorización y profundización de los contenidos, por la repetición constante y variada, además su aplicación en las clases rompe con el formalismo, logrando que sea más dinámico y atractivo para los niños y por ende, hay un mayor protagonismo estudiantil. Sus ideas permiten conocer la magnitud que tiene el juego en el preescolar y el acercamiento que les proporciona a través de las experiencias cotidianas que se les proporcionen.

Para realizar esta investigación se toma como objetos de estudio dos jardines de niños, partiendo con niños de segundo grado, puesto que durante las diferentes jornadas de observación se destacó que el juego es muy importante en la etapa de educación preescolar siendo un recurso educativo indispensable para la maduración de los niños, además de tener un papel muy importante que lo impulsa a desarrollar su personalidad, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo jugando; ya sea con una intencionalidad pedagógica o lúdica, pero ambas situaciones favorecen su desarrollo integral. De acuerdo con Barahona, Molina y Monfort (2020) el uso didáctico de herramientas digitales se utiliza para mejorar la transmisión de contenidos e innovar el modo de enseñanza en el impulso de los procesos de aprendizaje emancipadores y competenciales del alumnado.

Dentro de las preguntas de investigación además de responder la importancia que el currículo de educación de educación preescolar le otorga al juego se plantea hallar los fundamentos teóricos que sustentan que el juego es una herramienta para lograr el aprendizaje, cómo el juego les permite desenvolverse en su entorno y su interacción, así como las habilidades y aprendizajes que se favorecen al implementar el juego en preescolar.

El primer Jardín de Niños que se analizó es el Jardín Coahuila, ubicado en la calle Guerrero, Zona Centro. El contexto externo parece ser seguro, las casas que lo rodean están en buenas condiciones y la calle está pavimentada. El edificio está construido de block, las bardas son altas y cuentan con cactus protector de barda. Los padres de familia de este jardín de niños son en su mayoría jóvenes adultos y muy responsables que están al pendiente de los niños y de las actividades que se realizan, aunque también hay algunos que no se involucran en lo más mínimo.

Mediante las jornadas de observación, práctica y ayudantía, se visualizó que en ocasiones la mayoría de los niños se distraen en las clases cuando comienzan a aburrirse y se encontró con el caso de un niño que incluso, se quedaba dormido. Según Aguilar y Medina (2017) la falta de estimulación y motivación en los niños y niñas influye de una manera negativa en su desarrollo integral, porque en esta etapa adquieren un alto grado de plasticidad neuronal necesarios para el desarrollo psicomotriz, en muchas ocasiones la falta de ésta se puede observar en las actividades académicas que ellos realizan, donde por esa causa pueden sentirse incapaz de realizar algunas actividades que de ser lúdicas adquieren mayor relevancia. Con esta problemática, surge el planteamiento del problema “El juego: una estrategia didáctica en la educación preescolar para favorecer los ambientes de aprendizaje”, al que se pretende dar respuesta mediante esta investigación.

El segundo Jardín de Niños para analizar es el Jardín de Niños María Teresa Barreda, ubicado en la calle San Esteban en la Saltillo 2000. El contexto del jardín se encuentra en condiciones muy variadas, pero adecuadas, aunque la colonia manifiesta poca seguridad por sus alrededores, es una calle muy tranquila, con viviendas colindantes en buenas condiciones, la calle está pavimentada, las bardas son un poco pequeñas, aunque cuentan con protector de barda. A sus alrededores cuenta con muchos servicios públicos, un centro de salud, plazas públicas, supermercados, una alberca pública y tiendas locales que facilitan la subsistencia de las familias. Los padres de familia de este jardín en su mayoría son jóvenes y del mismo modo la mayoría tiene un nivel de estudios hasta la secundaria. Dichos padres cuentan con una familia nuclear de entre dos a cuatro integrantes de familia, en donde predominan las madres por ser las encargadas de solventar económicamente a la familia.

El problema detectado dentro del jardín hace referencia a retomar al juego como una estrategia didáctica en las aulas preescolares con el fin de favorecer los ambientes de aprendizaje para los niños. Carrillo (2015) afirma que el juego es una acción necesaria para los seres humanos ya que permite experimentar ciertas conductas sociales y es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las conductas de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas, cabe recalcar que todo esto se debe realizar de manera voluntaria, sin obligar a nadie a realizarlo y que, como todas las actividades, se requiere de disponer de tiempo y espacio para poder ejecutarlo. Durante las jornadas de práctica se observó que la mayoría de las educadoras utilizan el juego en tiempos muertos durante las mañanas de trabajo, esto provoca que los niños pierdan el hilo de las actividades y contenidos vistos, olvidando la importancia de retomarlo como estrategia didáctica innovadora y permanente.

El juego supone una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, siendo este el canal, que nos permite como docentes propiciar situaciones didácticas placenteras a través de las cuales se busca guiar al niño en el alcance de objetivos y aprendizajes esperados para enriquecer su desarrollo integral, es una proyección de la vida interior hacia todo el mundo donde los niños tienen la oportunidad de hacerlo parte de ellos mismos. Se considera que al jugar los niños van creando y transformando su mundo y contexto inmediato para hacerlo suyo y mantener una relación muy estrecha con los aprendizajes y experiencias adquiridas.

Así mismo, se puede percibir que el juego entre pares favorece la adquisición de conocimientos, aunque también influyen mucho las experiencias que los docentes les proporcionen y de ahí los niños comiencen su socialización, y por ende, su aprendizaje entre pares. Rivera (2018) señala que el juego entre pares permite cumplir diferentes roles y visibilizar la importancia que representa la selección hecha por el compañero o el estudiante, la contemplación y la admiración por una jugada bien hecha, por una aptitud que sobresale, demuestran un sentido de valoración ante la preparación o destreza en un aspecto determinado del juego, respetar el rol escogido dentro de un juego, escuchar las propuestas de los demás compañeros que difieren de la propia pero que pueden potenciar a los dos de forma significativa.

La investigación llevada a cabo tiene como finalidad indagar en la importancia que el currículo de educación preescolar le otorga al juego dentro de las actividades que desarrolla el niño, así como de qué manera se pueden centrar en sus aprendizajes. Rosero (2020) establece que, dentro del currículo de Educación Física, las actividades lúdicas entre ellas el juego, forman parte del primer bloque curricular de contenidos. El juego está enmarcado dentro de las prácticas corporales y son concebidos como producciones culturales, con estructuras reconocibles en sus contextos de creación. Eso permite que niños, niñas y jóvenes puedan jugar o participar de los juegos, establecer vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, además, generar procesos creativos. El juego no es tan solo un simple recurso didáctico, hoy en día se ha convertido en un objetivo educativo por sí mismo y tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los infantes.

Por eso la importancia de analizar la implementación del juego como estrategia didáctica en el preescolar, ya que es necesario que durante cada jornada de prácticas u observación se pudo programar un espacio libre dedicado al juego, ya sean tradicionales o tecnológicos, puesto que los niños desde edades tempranas están inmersos en el mundo de la tecnología. Mientras ellos se divierten, van encontrando una motivación constante para colaborar en grupo, también se favorecen sus capacidades de dar opiniones y sus puntos de vista al dejarlos elaborar propuestas o adecuaciones en los juegos que se van implementan.

El juego es un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la etapa de educación preescolar, así como consideran que este es una actividad innata de cada individuo. El juego fomenta su habilidad social, pues es el medio en el que los niños logran desenvolverse de manera más sencilla con las personas que los rodean, aprenden, exploran, desarrollan su personalidad, sus capacidades intelectuales y aprenden a resolver conflictos dando a conocer individualmente sus opiniones.

Se considera que el juego permite a los niños desenvolverse en un entorno seguro e interactuar con los demás, ya que surge de manera libre y voluntaria, indicando que los niños tienen la libertad de hacerlo en la forma que ellos quieran, teniendo en cuenta las restricciones y consignas que da la educadora, así mismo de las reglas ya establecidas. Por lo tanto, se puede afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca, por lo que no puede estar coaccionado, más bien el niño debe sentirse libre, sino el juego estaría perdiendo su esencia y los grandes beneficios que aporta en los pequeños.

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. Cabe destacar que es importante valorar tanto el juego libre como el juego guiado por el docente, sin embargo, según Cerisola (2019) el juego libre es decisivo para la exploración del mundo por lo que tienen oportunidad de descubrir sus preferencias e intereses mientras se divierten.

Como se sabe el juego ayuda a los niños a llevar a cabo procesos de descubrimiento, análisis y aprendizaje, según Díaz (2016) en la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones en la que interactúa con sus iguales y con los adultos. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en el que se puede ver que no solo tiene beneficios en el ámbito educativo sino también genera aprendizajes significativos que puede aplicar en su vida cotidiana, por lo que tanto docentes y padres de familia pueden hacer uso del juego y en conjunto trabajar en los avances de sus hijos.

Analizando lo anterior se logró transversalizar la información con las experiencias vividas en jornadas de práctica, donde solamente se planearon situaciones didácticas con el fin de que los niños desarrollen los aprendizajes esperados y se dejó a un lado el uso de estrategias lúdicas como el juego las cuales permiten que los niños tengan momentos de diversión en las aulas, no solo en determinados momentos sino en las propias actividades posibilitando su desarrollo integral personal, académico y social. En este aspecto es donde radica la importancia de implementar dicha estrategia en las aulas preescolares como actividades que faciliten su crecimiento y desarrollen completa y armónicamente las habilidades y capacidades tanto individuales como grupalmente a través del juego.

**Metodología**

En primera instancia se realizó una investigación de manera general en distintas fuentes confiables acerca de la importancia del juego durante la educación inicial en el preescolar. El diseño metodológico que se llevó a cabo para este artículo acerca del juego como estrategia didáctica es de carácter cuantitativo ya que se basa en reflexiones y propuestas, además de instrumentos empleados con el propósito de mejorar y transformar los ambientes de aprendizaje con la implementación del juego.

La metodología cuantitativa de acuerdo con Tamayo (2007), consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio. Esta metodología utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

De acuerdo con Rodríguez (2010), señala que el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Este método utiliza el cuestionario, inventarios y análisis demográficos que producen números, los cuales pueden ser analizados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables definidas operacionalmente, además regularmente la presentación de resultados de estudios cuantitativos viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

El plan de acción fue implementado con métodos cuantitativos mediante la utilización de un mapeo sistemático de literatura, el cual nos ofrece una selección cuidadosa de trabajos de la producción en el tema y posibilita a investigadores y lectores interesados el trazado de rutas de indagación precisas.

El mapeo sistemático es un tipo particular de revisión de literatura, por tanto, es un estudio de tipo secundario (Kitchenham y Charters, 2007). Este método se emplea para identificar, valorar y sintetizar investigaciones, principalmente de carácter primario, aunque no es excluyente de otro tipo de publicaciones, con la finalidad de responder a preguntas planteadas previamente para guiar la revisión (Sinoara, Antunes y Rezende, 2017), dicho instrumento fue elaborado con preguntas que mediante sus respuestas cumplieran con el propósito de dar a conocer la importancia que el currículo de educación preescolar le otorga al juego.

Esto con el fin de comprobar la hipótesis; la implementación del juego como una estrategia didáctica optimiza el desarrollo cognitivo de los niños para lograr alcanzar los aprendizajes esperados y les permite descubrirse a sí mismos, así como a su entorno, rescatando las habilidades y aptitudes que se favorecen al implementar la estrategia lúdica.

Poniendo en práctica métodos cuantitativos podemos recabar información a través de la observación, anotando los hechos de interés; por ejemplo, observando cómo son los comportamientos y avances pedagógicos de los niños durante la implementación de un juego, ya sea tecnológico o tradicional.

**Resultados**

Después de llevar a cabo y analizar con detenimiento el mapeo sistemático de literatura, del cual se obtuvieron los siguientes datos relevantes en la investigación sobre la importancia que el juego tiene en el preescolar; se obtuvo que algunos de los aspectos que no se consideran al emplear actividades lúdicas en el aula son cifras iguales en cuanto a la falta de estimulación, motivación y la organización adecuada y en la atención a las emociones siendo en ambos el 37.5% , por otra parte la participación de los padres de familia y niños y la organización adecuada empataron con un 12.5% (Figura 1).

Por otro lado donde se favorecen y se promueve el juego para la enseñanza eficaz es con 75% de los tradicionales pues tienen un enfoque de contacto, un 12.5% las herramientas digitales como parte total del desarrollo de los alumnos y lo restante con los juegos de arte brindando competencias para la integración efectiva del ser humano en la sociedad (Figura 2).

Si bien el juego posee muchos beneficios, en estos resultados se arrojó que las capacidades estimuladas con esta estrategia son las físicas, cognitivas, sociales y afectivas con una cifra mayor de 37.5%, así mismo las capacidades motoras, socioemocionales, del lenguaje, expresivas y de pensamiento crítico con un 25% en cada una de ellas, transversalizando de forma exitosa los campos de formación académica y las áreas de desarrollo que los planes y programas de estudio proponen y que deben favorecerse para el logro de los aprendizajes esperados del alumnado (Figura 3).

Otro dato relevante es que en el juego son altamente relacionados con los temas que se ven en la educación preescolar y que deben estar en constante desarrollo tal y como la capacidad de atención, imaginación y concentración con un 37.5%, de la misma forma con el mismo porcentaje se alude al disfrute y diversión y el restante con el 25% favorece la libertad de expresión (Figura 4).

Al desarrollar cada una de las habilidades del pensamiento en el juego se establecen formas de comunicación siendo la activa la que más se destaca más de la mitad del porcentaje, así mismo la expresión libre y espontánea mostrando un 37.5% (Figura 5).

Por su parte también se obtuvo que los beneficios que el juego entre pares aporta como la socialización, el lenguaje y habilidades matemáticas con la mitad de la parte total, así mismo los conocimientos físicos y habilidades motrices un 37.5% y por último el acercamiento cada vez más real a las TIC con el 12.5% faltante (Figura 6).

También el desarrollo físico se manifiesta en la estimulación de los niños con el juego, beneficiando la memoria, rapidez, percepción con un 25%, la ubicación del tiempo y del espacio, expresión corporal, ritmo las que más se desarrollan con el 62.5% y por último las actividades intelectuales, pedagógicas e intuitivas con un porcentaje menor con el 12.5% (Figura 7).

Y por último pero igual de importante que lo anterior se obtiene que un 62% en cuanto a la ubicación de espacio y tiempo, la expresión corporal y el ritmo son aspectos que se estimulan en cuanto al desarrollo físico de los educandos (Figura 8).

**Conclusiones**

Uno de los hallazgos más significativos es que para que el juego en educación preescolar funcione como una estrategia didáctica que favorezca el aprendizaje de los niños es que al emplearlo no se toman en cuenta la estimulación ni motivación en ellos. Por lo que esto afecta negativamente a su desarrollo integral y los niños pierden el interés hacia el juego siendo perjudicial en el diseño de las situaciones didáctica que se propongan en el aula. Y según Aguilar y Medina (2017) los preescolares pueden sentirse incapaces de realizar ciertos juegos al no motivados ni estimulados. Por eso mismo es importante que los docentes en estas actividades lúdicas consigan que sean de mayor relevancia y poseen un mayor grado de plasticidad neuronal para el desarrollo y aprendizaje de los infantes.

De acuerdo con las estrategias lúdicas empleadas en preescolar, como el juego, sirven para mejorar el modo de enseñanza y aprendizaje dentro del aula. Del cual se arrojó en su mayoría que los juegos que son de contacto directo donde los niños están en un mismo espacio, es decir, cara a cara son los que favorecen positivamente los ambientes de aprendizaje. Sin embargo, Barahona, Molina y Monfort (2020) mencionan que las herramientas digitales también deben usarse para mejorar el proceso de aprendizaje además que se innova y varía en dichos métodos. Por lo que es aceptable usar juegos tradicionales, pero sin dejar de lado las herramientas digitales siempre y cuando se favorezcan las competencias del alumnado.

Como se sabe el juego puede traer consigo infinidad de beneficios en los niños, pero también permite a los niños descubrir por si mismos que si se emplea de la manera adecuada pueden experimentar emociones y sensaciones positivas al realizarlo. Un claro ejemplo de esto es que los niños gracias al juego experimentan un placer intenso siendo es una fuente de disfrute, diversión e imaginación. Cabe destacar que Cerisola (2018) manifiesta que esta es una oportunidad de descubrirse a sí mismo como sus preferencias e intereses mientras se divierte y descubre. Por lo que esta debe ser para los niños una vivencia de exploración del mundo mejorando su atención, concentración y pensamiento.

Respecto a los ambientes de aprendizaje para estimular el desarrollo integral de los niños con el empleo de experiencias significativas se favorecen competencias para que hagan uso de ellas en situaciones múltiples de la vida cotidiana. Algunas de las múltiples competencias que alcanzan los niños al jugar en su espacio educativo con la interacción con sus iguales y con los adultos son las sociales, socioemocionales, físicas y culturales. Lo cual se confirma pues de acuerdo con Díaz (2016) los niños exploran y ejercitan dichas competencias al idear y reconstruir situaciones de la vida social y familiar generando aprendizajes significativos en su vida cotidiana. Por lo que es importante observar y analizar los progresos de los niños cuando lo llevan a la práctica en sus relaciones con los demás, sus experiencias propias y su ambiente.

Prosiguiendo respecto al desarrollo integral de los niños favorecido por el juego también trae consigo que estos estimulen su desenvolvimiento físico. Puesto según el estudio realizado la ubicación de espacio y tiempo, la expresión corporal y ritmo gracias a la escucha activa y la coordinación, equilibrio y agilidad que poseen son los aspectos más favorecidos en el juego. Acorde con Rosero (2020) plantea que el juego al estar enmarcado por prácticas corporales en contextos de creación, es decir, al emplear el movimiento los alumnos establecen vínculos con otros logrando en conjunto procesos creativos y exploración de su cuerpo. De aquí la importancia que no se vea al juego como un simple recurso didáctico, sino que se le de un objetivo educativo donde los niños interactúen con los demás para que descubran por sí mismos la capacidad de su cuerpo.

**Referencias**

Aguilar Gutiérrez, M. L., y Medina Vivas, B. J. (2017). *Estrategias que implementa la docente en el aula de clases para estimular el desarrollo motriz fino en una niña de primer nivel de preescolar del CDI.* Universidad Nacional de Nicaragua. <https://bit.ly/3c0HJ1t>

Barahona Díaz, J., García Molina, J. y Monfort Pañego, M. (2020). *El conocimiento y la intencionalidad didáctica en el uso de TIC del profesorado de educación física.* Universidad de Valencia España. <https://bit.ly/3yOdtAA>

Carrillo Galavis, J. E. (2015). *El juego como estrategia didáctica de aprendizaje para el desarrollo integral de los estudiantes*. Acacias-meta. <https://bit.ly/2RXes0L>

Cerisola, A. (2019). El poder del juego: el rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños. *Archivos de Pediatría del Uruguay*. <https://bit.ly/3i4WROZ>

Cuellar Cartaya, M. E., Tenreyro Mauriz, M. y Castellón León, G. (2018). El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos. *Conrado*. <https://bit.ly/2TuCqAZ>

Díaz, M. D. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. <https://bit.ly/3i3zUM6>

Kitchenham, B. y Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering.* <https://bit.ly/3iDMjXD>

Rivera Uribe, I. (2018). *Las dinámicas de convivencia escolar entre pares, presentes en el juego libre y en el juego teatral, del curso 602 de la I.E.D República del Ecuador.* Universidad Pedagógica Nacional*.*<https://bit.ly/3vClqXH>

Rodríguez Peñuelas, M. A. (2010). *Métodos de investigación.* Editorial Universidad Autónoma de Sinaloa, México.<https://bit.ly/3vo14QX>

Rosero Duque, M. F. (2020). La importancia del material, los recursos y estímulos aplicados como juego en la actividad física. *Revista EDUCARE -UPELIPB- Segunda Nueva Etapa*.<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1409>

Sinoara, R. A., Antunes, J. y Rezende, S. O. (2017). Text mining and semantics: a systematic mapping study. <https://bit.ly/3gwezZv>

Tamayo, M. (2007). El proceso de la investigación científica. *Limusa.* <https://bit.ly/2U1isOw>

Rúbrica UNIDAD II

Rúbrica 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Trabajos escritos/evidencias | | | |
| Competencia a evaluar | Unidad de competencia a evaluar | Criterios de calidad | Puntuación |
|  |  | 1.Presentación  2.Dominio de contenidos específicos  3.Expresión escrita  4.Grestión de la información |  |

Rúbrica 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Trabajos escritos /evidencias | | | | | | | |
| Compe  tencia | Unidad  de compe-tencia | Criterios de calidad | Nivel de logro | | | | |
| **Estratégico/ Competente** | **Autónomo/ Satisfactorio** | **Resolutivo/**  **suficiente** | **Receptivo/**  **regular** | Puntos |
|  |  | 1.Presentación | Las evidencias escritas  se presentan  muy bien  estructuradas,  con alta  claridad  expositiva,  gran dominio  del lenguaje y  utilización de  vocabulario  técnico y  preciso.  Existe  elevada  capacidad de  análisis y  síntesis, así  como  corrección  ortográfica y  gramatical. | Las evidencias escritas  están  bastante  estructurad  as,  con suficiente  claridad  expositiva,  dominio del  lenguaje y, a  menudo,  utilización de  vocabulario  técnico y  preciso.  Existe  bastante  capacidad de  análisis y  síntesis, así  como  corrección  ortográfica y  gramatical. | Las evidencias escritas  están poco  estructuradas  ,  con moderada  claridad  expositiva,  poco  dominio  del lenguaje, y  vocabulario  técnico y  preciso. Se  aprecia  suficiente  capacidad de  análisis y  síntesis y hay  una o dos  incorrecciones  ortográficas o  gramaticales,  poco  relevantes. | Las evidencias  carecen de  es  tructuración  , no se domina  el lenguaje y el  vocabulario es  poco técnico y  preciso. Hay  escasa  capacidad de  análisis y  síntesis y más  de dos  incorrecciones  ortográficas o  gramaticales. |  |
| 2.Dominio de contenidos específicos | Las evidencias  son realizadas  con total  dominio y  precisión de su  contenido,  se  utiliza  correctamente  toda la  terminología,  las ideas están  muy bien  fundamenta  -­das y se ha  realizado de  acuerdo con  los reque  -­‐  rimientos de  ejecución de las  mismas  explicitados en  la guía docente  y explicados en  clase | Las evidencias  son realizadas  con utilización  correcta de la  mayor parte de  la terminología.  Aunque con  dominio de su  contenido y  fundamentan  -do las ideas,  necesita  n  ampliar o  corregir uno o  dos aspectos  poco  relevantes, de  acuerdo con  los reque  -­rimientos de  ejecución de las  mismas | Las evidencias  son realizadas  con moderado  dominio de su  contenido  y  solo parte de la  terminología  utilizada es  correcta. Se  fundamentan  de forma  suficiente las  ideas, pero se  necesita  ampliar o  corregir un  aspecto  relevante o tres  o cuatro poco  relevantes, de  acuerdo con los  requerimien  -­tos de  ejecución de las  mismas | No se aprecia  dominio del  contenido de  las evidencias.  La  terminología  es incorrecta y las  ideas se  fundamentan  muy poco o  nada. Es  necesario  ampliar o  corregir más de  cuatro  aspectos poco  relevantes o  más de dos  relevantes, de  acuerdo con los  requerimien  -­tos de  ejecución de las  mismas. |
| 3.Expresión escrita | Las evidencias están realizadas  con mucha  creatividad e  introducen altas  cotas de  innovación  que  las hacen muy  origin  ales. Son  abordadas con  alto espíritu  crítico  constructivo  , sin  dejar de partir  de fundamenta  -­ción teórica y  metodológica. | Las evidencias  están realizadas  con bastante  creatividad e  introducen  varios detalles  innovadores que  las hac  en  originales  . Son  abordadas con  espíritu crítico  constructivo  , sin  dejar de partir  de fundamenta  -­ción teórica y  metodológica. | Las evidencias  están realizadas  con suficiente  creatividad e  introducen  algunos detalles  innovadores que  las hacen algo  originale  s. Son  abordadas con  algo de espíritu  constructivo  , sin  dejar de partir  de una  fundamentación  teórica y  metodológica. | Las evidencias  carecen de  creatividad, no  poseen detalles  innovadores y,  por lo tanto, no  son nada  originales. Se  limitan a  reproducir lo  explicado en  clase. |
| 4. Gestión de la información | Todas las citas  en el texto y las  referencias  bibliográficas  son muy  relevantes,  actuales | La mayoría de  las citas en el  texto y las  referencias  bibliográficas  son relevantes  , actuales | Solo algunas  citas en el texto  y las referencias  bibliográficas  son relevantes,  actuales | Ninguna o casi  ninguna de  las  citas y  referencias son  actuales, ni  relevantes |
|  | |  |  |  |  |  |  |