**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

**PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN**

“Importancia del juego simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de preescolar a través del desarrollo de secuencias didácticas”

**PRESENTADO POR:**

Claudia Mata Rodríguez

**EVIDENCIA INTEGRADORA**

Curso: Optativa Producción De Textos Narrativos Y Académicos

Competencias

* 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.

**Maestra**

MARIA GUADALUPE HERNÁNDEZ VÁZQUEZ

**SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA 27 JUNIO 2022**

**Indice**

[**Introducción** 3](#_Toc107259857)

[**Planteamiento del problema** 4](#_Toc107259858)

[**Preguntas de investigación** 9](#_Toc107259859)

[**Objetivo General** 10](#_Toc107259860)

[**Objetivos Específicos** 10](#_Toc107259861)

[**Hipótesis** 11](#_Toc107259862)

[**Marco Teórico** 12](#_Toc107259863)

[**Dimensiones del juego simbólico** 13](#_Toc107259864)

[**Integración** 13](#_Toc107259865)

[**Sustitución** 13](#_Toc107259866)

[**Descentración** 14](#_Toc107259867)

[**Planificación** 14](#_Toc107259868)

[**Marco Referencial** 16](#_Toc107259869)

[**Metodología** 19](#_Toc107259870)

[**Referencias Bibliográficas** 22](#_Toc107259871)

# **Introducción**

El juego simbólico es una experiencia importante para todos aquellos niños y niñas el cual permite crear otros mundos, vivir vidas diferentes, jugar con otros, aprender a pensar como los demás, sentir como los demás y, en última instancia, saber que existen diferentes maneras de pensar, sentir y vivir., además de actuar como facilitador en el proceso de socialización entre los niños y los adultos y la adquisición de nuevos conocimientos.

Es un juego libre y autónomo que requiere pocas condiciones, pero se enriquece si el espacio, los objetos o el tiempo favorecen su aparición. No requiere intervención adulta. No hace falta que se enseñe por lo que los verdaderos expertos en el juego simbólico son los niños y las niñas, este tipo de aprendizaje es importante que tenga más presencia en la etapa de 0 a 6 años.

El presente protocolo es el resultado de la investigación realizada sobre el juego simbólico en los niños y niñas del nivel de preescolar, ya que contribuye de manera significativa en el proceso de madurez de los preescolares.

Se contemplan diversos apartados como lo son el planteamiento del problema, el cual abarca la justificación, hipótesis, objetivo general, objetivos específicos y las preguntas de investigación; marco teórico, marco referencial, los cuales permiten conocer las diferentes teorías, autores, artículos, etc. que hablan acerca del tema seleccionado, la metodología utilizada y las referencias bibliográficas

**“Importancia del juego simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de preescolar a través del desarrollo de secuencias didácticas”**

# **Planteamiento del problema**

Durante el transcurso de las jornadas de practica realizadas en el jardín de niños, percibí la poca importancia que se le da al aprendizaje simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de segundo grado de preescolar.

Es por esto que la investigación a realizar será basada en el aprendizaje simbólico enfocado en niños y niñas de segundo grado de preescolar del jardín de niños Ana Margarita Gil del Bosque; el jardín se encuentra entre la Escuela Primaria Ramón Garza de la Rosa y una plaza pública, a los alrededores de la cuadra en la que se encuentra el jardín se puede observar una pequeña plaza, la cual cuenta con una carnicería, gimnasio, tienda de regalos y distintos puestos de comida rápida, en mayor parte son casas de algunos de los alumnos.

El jardín comenzó en el mes de Mayo del año 2021 como piloto, y por comentarios de la directora y las educadoras, les ha funcionado muy bien, no han tenido casos de contagio y en caso de observar alguna situación en particular, cuentan con un salón el cual les permite mantener aislados a los niños en caso de ser necesario. Debido a la actual pandemia que se presenta que es la del Covid-19 se han implementado protocolos, se colocaron filtros los cuales están en la entrada, se requiere apoyo de una madre de familia, la educadora encargada del grupo y en esta ocasión de la practicante., en este filtro se realiza la toma de temperatura del niño y se anota en el registro que la educadora manda de los niños que se presentaran ese día al jardín, el segundo filtro es en el salón y durante la mañana se realizan prácticas de higiene como poner gel antibacterial o el lavado de manos antes de comer y después de alguna clase en especial.

El jardín y los salones se encuentran en condiciones muy buenas, cuentan con material didáctico, instrumentos de limpieza, aparatos electrónicos, además de contar con todos los servicios necesarios (agua, luz, drenaje, etc.). Manejan la modalidad hibrida, cuatro días a la semana los niños se presentan de manera presencial de 9 a 12 siguiendo el horario que se les indica y el día viernes se trabaja en línea con aquellos niños que sus tutores aun no les autorizan asistir de manera presencial. Cuenta con 4 salones, uno de 1° grado, uno de 2° grado y dos grupos mixtos, uno de 1° y 2° grado y otro de 2° y 3°, cada salón cuenta con su respectivo pizarrón, mesas, sillas, cómodas, televisión, etc., existen materiales, herramientas, etc., que cada maestra tienen a su resguardo en sus respectivos salones, en caso de que se requiera se solicita con anticipación y tiene que regresarse al salón de quien se está a cargo. Cuentan con 1 maestro de educación física, 1 maestra de artes, 1 maestra de USAER, una psicóloga, 1 asistente educativa, 1 persona encargada de la limpieza y 1 persona que se encarga de apoyar a la persona de intendencia y la directora encargada del correcto funcionamiento del jardín.

El salón de 2º sección C está formado por 34 alumnos de los cuales 21 son niños y 13 niñas con edades aproximadas de 4 a 5 años en relación con su aspecto físico poseen estatura y peso acordes a su edad. La maestra encargada del grupo es la educadora Martha Catalina Zamora Cedillo. Durante la pandemia asistían de 6 a 9 niños por día y el día Viernes asisten aquellos niños que no van durante la semana por medio de la plataforma de Zoom, todos los días se entregan evidencias por medio de la plataforma de Classroom y los niños que se encuentran en el salón de clases solo suben fotografía del trabajo realizado durante el día. Actualmente se trabaja con el 100% de los niños, con una asistencia del 90% dentro del salón.

Durante las experiencias obtenidas en las jornadas de practica anteriores, se observó que el método del aprendizaje simbólico tiene un papel de suma importancia en el desarrollo de los preescolares, ya que permite que los niños y niñas pasen continuamente de lo real a lo imaginario imitando situaciones de la vida real. Es por esto que se deben investigar estrategias significativas que fomenten este aprendizaje, puede resultar como una herramienta fundamental para promover la educación de excelencia en el preescolar puesto que día a día se busca que cuando se les brinde nueva información a los niños y niñas, la logren relacionar con un concepto ya existente sobre el entorno que los rodea; entendiéndola de una manera más clara.

El problema esta centrado precisamente, en dar respuesta al impacto que tiene el aprendizaje simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje como una estrategia para incrementar el desarrollo de las competencias que permitan que los alumnos aprendan a aprender y ampliar sus conocimientos en situaciones cotidianas de su vida.

Con el desarrollo del presente documento se busca desarrollar y perfeccionar las competencias del perfil de egreso marcadas en el programa actual para docentes en la licenciatura de educación preescolar., la competencia profesional seleccionada fue:

Diseña planeaciones aplicando sus conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio, con sus respectivas unidades de competencia:

* Elabora diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje, así como las adecuaciones curriculares y didácticas pertinentes.
* Selecciona estrategias que favorecen el desarrollo intelectual, físico, social y emocional de los alumnos para procurar el logro de los aprendizajes.
* Construye escenarios y experiencias de aprendizaje utilizando diversos recursos metodológicos y tecnológicos para favorecer la educación inclusiva.

Con la presenta investigación pretendo desarrollar la competencia anteriormente mencionada, porque mi objetivo principal es mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, esto a través de la o implementación del método del aprendizaje significativo favoreciendo la actitud, la motivación, la voluntad, las relaciones personales y la organización., por lo que también busco mejorar el diseño de las planeaciones así como el desarrollo de secuencias didácticas encaminadas a brindar un aprendizaje simbólico y enriquecedor para la vida de los niños y niñas que en un futuro pueda tener a cargo.

Bruner (1966) plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través de este los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos.

# **Preguntas de investigación**

¿Que aporte hace el juego simbólico en la formación inicial?

¿Cómo se evalúa el juego simbólico?

¿Cuáles son los beneficios del juego simbólico?

¿Cuáles son las características del juego simbólico?

¿Cómo favorece al niño un ambiente simbólicamente significativo?

¿Cómo influye el juego simbólico en el proceso de aprendizaje?

¿Qué es la función simbólica y cómo se desarrolla en los niños y las niñas?

# **Objetivo General**

**-**Identificar la importancia que tiene el aprendizaje simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de preescolar a través del desarrollo de secuencias didácticas.

# **Objetivos Específicos**

-Profundizar en la importancia del aprendizaje simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de preescolar.

-Implementar secuencias didácticas para determinar la relevancia del aprendizaje simbólico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas, a fin de ampliar sus conocimientos en situaciones cotidianas de su vida.

-Diseñar instrumentos de recopilación de datos

# **Hipótesis**

H1: El aprendizaje simbólico incide en menor medida en el proceso de enseñanza y aprendizaje de alumnos de segundo grado.

H2: El aprendizaje simbólico incide en el proceso de enseñanza y aprendizaje de alumnos de segundo grado.

# **Marco Teórico**

**El juego simbólico:** Es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.

El juego simbólico durante la primera infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura.

Por tanto, se considera que el juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles, es decir, el niño se implica más y que los contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje de importancia.

Los juegos simbólicos nos ofrecen muchas posibilidades de juego que permiten a los niños a trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas. Posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo.

# **Dimensiones del juego simbólico**

## **Integración**

Está referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias. Asimismo, el niño va siendo progresivamente capaz de realizar acciones simbólicas, asumiendo el punto de vista de otros. Navarro y Clemente (1989), refirió. que integración: “es la complejidad estructural de las acciones, es decir, del encadenamiento de acciones, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias” (p. 142).

## **Sustitución**

Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado). En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van disociando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación. Augusto y Martínez de Antoñana (1998), señalaron: La sustitución está relacionada con la descontextualización, es decir, con la capacidad de utilizar los objetos independientemente de la función que tengan, como si fueran otros, asignándoles nuevos significados de acuerdo a sus intereses. Esta dimensión constituye el núcleo central del juego simbólico. (p. 207)

## **Descentración**

Es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos. 20 Marchesi (1987), definió a la dimensión desconcentración como: “Una capacidad de relación y de coordinación de roles que preludia el habla protagonizada y el juego de roles sociales” (p. 47). También Augusto y Martínez de Antoñana (1998) señalan: “Aluden a un componente social inherente de la descentración, ya que las conductas simbolizadas han sido aprendidas durante la observación o interacción con otras personas” (p. 207).

## **Planificación**

Es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser jugado. Según, Augusto y Martínez (1998), señaló: El niño es capaz de anticiparse a la situación de juego de modo que pueda o no realizar una selección de los materiales a utilizar y así dotar al juego de mayor coherencia. En este caso, al igual que en la sustitución, se hace necesario manipular mentalmente los símbolos sin tener un acceso perceptivo inmediato del símbolo referente. (p. 207).

**El ejercicio:** La característica de los juegos de ejercicio es la de ejercer las conductas por simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.

**El símbolo:** En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente. Esta representación se sostiene, por un lado, a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos y por otro, por la aplicación de 22 estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado (el significado), con el objeto presente el significante. Estas dos condiciones: la evocación por placer y la aplicación de esquemas conocidos a objetos inadecuados, permiten para Piaget, el comienzo de la ficción.

**La regla:** Los juegos de reglas son considerados como la actividad lúdica del ser socializado. (Piaget, 1990:194). Son juegos de combinaciones sensorio - motoras (puntería), o intelectuales (damas, cartas, de recorrido) con competencia entre los participantes y regulados por un código transmitido por la cultura o producto de un acuerdo en el mismo grupo. En el juego simbólico, por ser una de las cinco conductas de la función semiótica, interviene en el pasaje de la inteligencia sensoriomotora, sostenida en la acción motora, al pensamiento propiamente dicho, sostenido en la representación.

Un concepto que debe tenerse en cuenta, es la gamificación, la cual es una técnica de aprendizaje que utiliza los juegos en el ámbito educativo, tiene la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos.

La Gamificación NO es hacer de todo un juego, pero se centra en aprender a través de ellos, estudiar por qué funcionan los juegos, lo que motiva a la gente a jugar una y otra vez, aunque pierdan, y aun así sigan disfrutando

# **Marco Referencial**

**Piaget (1990), consideró:** “El sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee” (p. 24). La adaptación de sus esquemas al mundo explica la enseñanza-aprendizaje. En esos esquemas de comportamiento hay siempre dos dimensiones: asimilación, que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente y acomodación que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente; y acomodación que significa revisar un esquema preexistente a causa de una nueva experiencia. Establece que el juego simbólico se encuentra al final de la etapa preoperacional. El juego simbólico va abriendo así, las condiciones para una representación de la realidad más amplia que la derivada de sus impresiones subjetivas y es a los siete años cuando se produce un equilibrio permanente entre la asimilación y la acomodación.

**Vygotsky (1998),** considera que el juego: Surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el imaginario al que el niño y niña entran para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño y la niña pueden estar viendo algo, pero actúan prescindiendo de lo que ven. La situación imaginaria del juego enseña a sostener 23 su conducta en el significado.

Esta actividad proporciona un estadio transicional que dirige la evolución desde la acción regida por la percepción a la acción regida por el significado. (p. 120 Asimismo, considera al juego un factor básico del desarrollo tanto desde lo intelectual como desde lo social. Sobre este último punto el mismo Vygotsky (1998), afirmó: Que en el juego el sujeto adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea. (p. 75). Considerándolo desde lo intelectual, afirma que el juego crea una zona de desarrollo próximo: mientras el niño y la niña juegan están por encima de su rendimiento habitual, resultando esta actividad un marco facilitador para cambios evolutivos.

En estas exposiciones, se está hablando de una actividad realizada: Por decisión del niño, regida por su propia organización intelectual, relacionada con aspectos emocionales, sociales y creativos. Estas características no son asimilables al ámbito de la enseñanza, en el cual las actividades surgen, a partir de la decisión del docente, las cuales están organizadas y diseñadas por él, y en las que los aspectos emocionales deben quedar subordinados a la tarea escolar, esto quiere decir que el niño y la niña desarrollan el pensamiento creativo.

**Teoría de Bruner Muñoz (2008),** expresó que “jugar es para el niño una forma o actitud de utilización de su mente ante el mundo que le rodea y es a través del juego pone a prueba una combinación de pensamiento, fantasía y lenguaje”. (p. 23)

**Prieto y Medina (2005),** afirmaron que: El juego es un modo ideal de socialización que permite la adopción y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, también es un medio para mejorar la inteligencia, 24 especialmente la capacidad para resolver problemas y por último es un factor fundamental que facilita la adquisición del lenguaje oral. (p. 35)

Como se ha visto en el presente trabajo de investigación y considerando las teorías de diversos autores, muchos de ellos coinciden en que el juego simbólico facilita la comprensión y la interacción del mundo que le rodea, le ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad. Es por ello que en esta labor investigativa consideramos importante trabajar el juego simbólico, pero trabajarlo desde una perspectiva a través de la cual podamos ayudar a nuestros estudiantes a organizar y comprender el mundo y la sociedad que les rodea, es decir, aplicar el juego simbólico como recursos para el conocimiento de la realidad social.

# **Metodología**

La metodología de la investigación son aquellos métodos que usaran para resolver aquellas preguntas de investigación planteadas, mediante la recopilación de datos diferentes técnicas, interpretación de los resultados obtenidos y en base a estos obtener conclusiones sobre la investigación.

Castillo (2004), define la metodología como “las estrategias, procedimientos, actividades y medios requeridos para cumplir los objetivos propuestos y dar respuesta al problema planteado, es decir, para pasar del estado actual al estado deseado del problema” (p.65)

La presente investigación tiene una metodología etnográfica y suele trabajar con datos cualitativos. Es un método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase social o una escuela.

Algunas de las herramientas más utilizadas que se utilizan en el método etnográfico que se utilizaran dentro de la presente investigación son la observación participativa, historias de vida, entrevistas, los diarios, cuadernos de campo, el estudio de caso, etc.

La observación: Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno a investigar, recabar información y registrarla para su análisis., es un elemento fundamental ya que en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

La observación participante: La Observación participante **es** según Taylor y Bogdan (1984) la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los participantes (escenario social, ambiento o contexto) de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusito.

Estudios de caso:  se enfoca en analizar la naturaleza de un fenómeno, así como las diversas técnicas de investigación.

Historias de vida: sostiene que la realidad es construida socialmente mediante definiciones individuales o colectivas de una determinada situación (Taylor y Bogdan, 1984); es decir el investigador se interesa por el entendimiento del fenómeno social.

Entrevistas: Una entrevista es un diálogo establecido entre dos o más personas: el entrevistador formula preguntas y el entrevistado las responde. Se trata de una técnica empleada para diversos motivos, investigación, temas de interés o de divulgación científica selección de personal.

Diarios de campo: Es una herramienta usada por investigadores de varias áreas para hacer anotaciones cuando ejecutan trabajos de campo.

Sera una investigación de tipo mixta debido a que este diseño de investigación involucra datos cuantitativos y cualitativos, ya sea en un estudio particular o en varios estudios dentro de un programa de investigación (Tashakkori y Teddlie, 2003).

El paradigma Naturalista es un método particular de las Ciencias Sociales el cual persigue la comprensión del fenómeno a investigar. No pretende descubrir una regularidad o ley., si no aquel en el que el hombre puede observar su mundo histórico social desde dentro. Básicamente es recopilar información de eventos según estos ocurren en su ambiente “natural”.

# **Referencias Bibliográficas**

* C.O.F.A. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Redalyc*, *6*(10), 130–140. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
* Gómez, L. E., Muriel Muñoz, L. E., & Londoño-Vásquez, D. A. (2018). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo. *Encuentros*, *17*(2), 118–131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
* Pineda Ariza, Y.-. (2020). Estrategias para el aprendizaje significativo en instituciones de Educación Preescolar. *Red Latinoamericana de Educación, Bolivia*, *2*(3). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/511/5112287002/index.html>
* González-Moreno, C. X., & Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *CES Psicología*, *9*(2). <https://doi.org/10.21615/cesp.9.2.6>
* Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2014). Evaluación del desarrollo simbólico en niños preescolares mexicanos. *Culture and Education*, 167–182. <https://doi.org/10.1174/11356401380663127>
* Bonilla-Sánchez, M. R., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & Díaz-Ramírez, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, *67*(2). <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
* González Moreno, C. X., & Soloviova, Y. V. (2016). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares. *DIALNET*, *8*(2), 49–70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6059403>

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Portada** | No tiene portada | | La portada solo tiene el título de la investigación | | La portada tiene el título de la investigación y el nombre del autor | | Tiene la mayoría de los datos que se indicaron en el esquema dado. | | Tiene todos los dados que se indicaron en el esquema dado. | |
| **Introducción** | No se identifica el planteamiento del problema.  Se omite la explicación de las razones por las que se hará la investigación.  No se especifican los objetivos e hipótesis | | Se menciona el planteamiento del problema, pero no está situado en una realidad, No está delimitado  Solo menciona el por qué se va a realizar la investigación.  El objetivo general y la hipótesis no tienen relación directa con el problema de investigación. | | Se menciona donde se realizará la investigación, pero el planteamiento del problema no es claro.  Se explica de manera muy general las razones por las que se realizará la investigación.  Se mencionan el objetivo general, pero no contiene objetivos específicos.  La hipótesis no es clara ni precisa. | | Se describe el planteamiento del problema en un contexto real, pero no está delimitado.  Presenta los argumentos por los cuáles se va a realizar la investigación (el por qué y para qué estudiar ese problema).  Se mencionan el objetivo general y los específicos.  El objetivo general especifica lo que se quiere lograr con la investigación (está redactado en infinitivo).  Los objetivos específicos no representan una secuencia lógica del objetivo general (no son claros, coherentes y factibles). | | Describe el planteamiento del problema, situándolo en un contexto real y delimita el objeto de estudio.  Presenta los argumentos por los cuáles se va a realizar la investigación (el por qué y para qué estudiar ese problema).  Especifica la importancia del problema, la relevancia social (quiénes se ven afectados) y la utilidad de la investigación (quiénes se benefician con su realización).  Se describen de manera detallada el objetivo general y los específicos:  El objetivo general especifica lo que se quiere lograr con la investigación (está redactado en infinitivo).  Los objetivos específicos representan una secuencia lógica del objetivo general (son claros, coherentes y factibles). | |
| **Antecedentes del tema** | No incluye antecedentes del tema. | | Se incluyen antecedentes del tema, No incluye citas bibliográficas. | | Hace una revisión de investigaciones previas del tema de investigación, en fuentes confiables, escribe sólo 1 cita bibliográfica. | | Hace una revisión de investigaciones previas del tema de investigación, en fuentes confiables, escribe 2 cita bibliográficas. | | Hace una revisión de investigaciones previas del tema de investigación, en fuentes confiables, escribe más de 2 citas bibliográficas. | |
| **Marco teórico** | No incluye marco teórico | | Se escriben bases teóricas de temas que están relacionados con la investigación. No se obtiene de fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc. No escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe 1 cita bibliográfica. | | Cuenta con la información de tema obtenida de diversas fuentes confiables como: revistas científicas, libros, tesis, etc. Que fundamentan o guían la investigación. No escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe 2 citas bibliográficas. | | Cuenta con las bases teóricas compuestas por todos aquellos temas que están relacionados con la investigación. Se obtiene de diversas fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc. Escribe reflexiones propias de la información consultada, pero no son suficientes.  Escribe 3 citas bibliográficas. | | Cuenta con las bases teóricas compuestas por todos aquellos temas que están relacionados con la investigación. Se obtiene de diversas fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc. Escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe al menos 4 citas bibliográficas. | |
| **Metodología** | No describe el diseño metodológico y /o la selección de métodos no son apropiados. | | Menciona el diseño metodológico, pero no lo sustenta (no escribe la cita bibliográfica). | | No se describe con claridad los sujetos, el enfoque o diseño de la investigación, los métodos y técnicas de recogida de información. No describe cómo va a realizar el análisis de datos.  No escribe todas las citas bibliográficas de cada técnica a emplear. | | Describe con claridad los sujetos, el enfoque o diseño de la investigación, los métodos y técnicas de recogida de información. Describe cómo va a realizar el análisis de datos.  No sustenta cada uno de los métodos y /o técnicas seleccionadas (escribe las citas bibliográficas de cada técnica a emplear). | | Describe con claridad los sujetos, el enfoque o diseño de la investigación, los métodos y técnicas de recogida de información. Describe cómo va a realizar el análisis de datos.  Sustenta cada uno de los métodos y /o técnicas seleccionadas (escribe las citas bibliográficas de cada técnica a emplear). | |
| **Ortografía y redacción** | | El informe presenta más de 7 errores ortográficos y uso inadecuado de los signos de puntuación. Las ideas no son claras ni coherentes | | Tiene de 6 faltas de ortografía y/o errores gramaticales. Las ideas no son claras ni coherentes | | Tiene de 4 a 5 faltas de ortografía y/o errores gramaticales. Expresa ideas claras y coherentes. | | Tiene de 1 a 3 faltas de ortografía y/o errores gramaticales. Expresa ideas completas y coherentes. | | El escrito denota el uso correcto de reglas ortográficas y expresa ideas completas y coherentes.  No tiene errores ortográficos ni errores gramaticales. | |
| **Referencias Bibliográficas** | | No tiene lista de referencias bibliográficas | | La lista de referencias bibliográficas no está escrita con el formato APA7.  (Incluye menos de 5 referencias) | | Todas las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas: incluye la mayoría de la información del formato establecido APA7.  (Incluye de 6 - 7 referencias) | | La mayoría de las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo el formato establecido APA7 (las citas están escritas en el texto, pero no se incluyeron en la lista de referencias bibliográficas o viceversa).  (Incluye de 9 - 8 referencias) | | Todas las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo el formato establecido APA7.  (Incluye al menos 10 referencias). | |