**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

**PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN**

“El Juego como estrategia de aprendizaje en alumnas y alumnos preescolares de entre 3 y 6 años”.

**PRESENTADO POR:**

Rosa Edith Valdés Constante

**EVIDENCIA DE LA UNIDAD 3**

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 JUNIO 2022**

**Índice:**

Introducción………………………1

Marco Teórico……………………..7

Metodología………………………..13

Anexos………………………………15

Referencias Bibliográficas………….16

**“El juego como estrategia de aprendizaje en alumnos preescolares entre 3 y 6 años”.**

**Introducción:**

Dentro del presente documento se encontrará una investigación realizada en base al tema “El juego como estrategia de aprendizaje en alumnos y alumnas de 3 a 6 años”, como es que este puede influir dentro de el aprendizaje de los preescolares, que tan buena estrategia de trabajo es el juego y como es que puede ser vinculada con el aprendizaje, hablando también, de cómo es que este influye y forma parte del desarrollo de los niños.

Es un tema realmente interesante para las futuras docentes de la educación preescolar, ya que al pasar la pandemia por COVID 19, los alumnos no se muestran con comportamientos ni actitudes iguales a como siempre se había presentado, en la actualidad, se presentan muchos cambios en la educación, es importante tomar en cuenta lo que para los alumnos es interesante para poder así crear aprendizajes significativos en ellos.

Así mismo será de gran utilidad para conocer diversas estrategias sobre el como dejar aprendizajes a los alumnos por medio de algo que practican a lo largo de su vida cotidiana, el juego es una actividad que constantemente se presenta en el día a día de los infantes, les permite conocer sus habilidades y desarrollar el proceso de socialización.

Se presenta el planteamiento del problema, donde se da a conocer a quien será dirigida esta investigación, la justificación y el porqué se eligió este tema, acompañándolo de citas bibliográficas de diversos autores que comparten punto de vista, dentro de los objetivos específicos se muestran las diferentes acciones que lograrán conseguir el objetivo específico, siendo este el principal centro de la investigación.

**Planteamiento de Problema:**

Después de una larga búsqueda y difícil decisión sobre el tema a utilizar para elaborar el producto de mi tesis, he seleccionado el juego como estrategia de aprendizaje, el tema fue elegido gracias a que durante mi estancia en la Escuela Normal de Educación Preescolar y al conocer y aprender de los diferentes cursos que la malla curricular establece, descubrí que el juego es una parte importante y una estrategia que realmente puede ser útil para los alumnos de edades preescolares, por tanto, me parece adecuado hablar sobre dicho tema ya que los docentes tienen presente el realizar actividades donde los niños utilicen el juego, pero no todos tienen la misma idea ni el conocimiento sobre los beneficios de este, a tal grado de que algunos educadores no permiten que sus alumnos jueguen, se ensucien o utilicen algún material que sea herramienta de juego, sin saber que el mismo, es parte importante de que los alumnos aprendan y crezcan, a lo largo de la carrera he leído diversos autores que hablan del juego durante el proceso de desarrollo de los niños, por lo cuál es para mí, un tema que realmente me interesa conocer, para, así, en un futuro tener la capacidad de conocer aún más sobre estrategias de aprendizaje, estableciendo el juego como la principal dentro de este trabajo, conociendo cuales son las ventajas y desventajas de este, así como comparar mi punto de vista con el de diversos autores, psicólogos, humanistas y revistas o libros que sean de utilidad para ampliar mis conocimientos.

Se selecciono la competencia *Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.* ya que se espera conocer como es que el juego influye en el aprendizaje del alumno, que estrategias y en qué momentos el juego puede ser empleado dentro de las actividades escolares, las planeaciones y sobre todo, las practicas realizadas a lo largo de la carrera me han permitido corroborar la idea de que el juego es parte fundamental del desarrollo, desenvolvimiento y aprendizaje de los alumnos, les permite ir adquiriendo habilidades y la práctica de actividades de motricidad fina y gruesa.

**Justificación:**

El juego permite a los niños la libertad, el poder socializar, experimentar, cometer errores, ser organizado y saber trabajar en equipo, desarrollar habilidades y estrategias donde utilicen el pensamiento crítico, es de gran importancia para el desarrollo social y de inteligencia. Como estrategia de aprendizaje, permite exponer actividades que sean agradables para los alumnos, que sigan reglas y practiquen valores, que sepan ser solidarios y practiquen el compañerismo, permitiendo así la expresión de sus ideas y el escuchar la de los demás, fomenta el desarrollo integral. Bruner (1989) habla del desarrollo integral como lo más importante, y menciona que solo puede realizarse a través de la relación que se establece entre el juego, el pensamiento y el lenguaje; según Bruner, el poder jugar permite al individuo reducir errores, y perder vínculos entre los medios y los fines.

Me parece relevante conocer las diferentes estrategias de trabajo con las cuales los alumnos de edades preescolares pueden trabajar enfrentándose a cumplir con el aprendizaje significativo siendo el juego una de estas, se eligió ya que, como futura docente de educación, es relevante conocer que estrategias se pueden utilizar siendo siempre consciente de que el objetivo es cumplir con el desarrollo de los niños, siendo parte de esto, por medio de el papel de guía que los docentes tienen al estar frente a grupo, quienes resultarían un tanto beneficios al investigar este tema, ya que se conocerá las ventajas y desventajas de utilizar el juego dentro del aprendizaje de los alumnos, siendo ellos el punto central de el motivo de esta investigación.

Los sujetos que serán estudiados dentro de esta investigación serán los alumnos de 2° “B” del Jardín de Niños “Ing. Eulalio Gutiérrez Treviño “ya que al comenzar el periodo de prácticas establecido en el calendario escolar, me enfrenté a un periodo amplio de prácticas virtuales ya que pasamos por un época de pandemia por SARS-COVID 2019 un tanto fuerte, motivo de que escuelas, empresas, restaurantes y todo tipo de espacios donde la gente pudiera reunirse, por un largo tiempo, un periodo entre 18-20 meses cerraran y fueran implementadas nuevas estrategias para cada tipo de trabajo, comercio o educación; por tanto, mis practicas fueron realizadas de manera virtual desde Marzo hasta Noviembre del 2020, a partir de estás, pude descubrir que los alumnos preescolares no asistían en totalidad ni con mucha frecuencia a sus clases virtuales, a pesar de estar en la distancia y poder tener acercamiento mediante una pantalla una sola vez a la semana con los alumnos, comencé a darme cuenta de que no podían desarrollar al cien por ciento sus habilidades, se mostraban sin interés y no muchas actividades les parecían interesantes solo las que involucraban el juego o la manipulación y experimentación, pero esto no podía realizarse de manera adecuada; la escuela dejaba de ser algo que les llamara la atención o que de cierta forma, estuviera impactando en sus vidas, ya que vivían en un contexto muy pequeño, en casa, con sus familiares, incluso algunos no convivían con niños de sus mismas edades.

Al poder comenzar mis prácticas en Noviembre del 2020 de manera presencial, los alumnos se presentaban de manera hibrida a clases, se tenía un máximo de 8 niños por salón, se mostraban incluso con miedo, ya que nunca habían acudido al Jardín de Niños, conocían a su maestra y compañeros de forma virtual, no sentían la confianza de estar en las aulas, comencé a conocer aún más al grupo y así fue que día con día adapte las actividades dentro de mis planeaciones para poder crear actividades que llamaran su atención pero sobre todo que fueran producto de aprendizajes significativos. Lo cual fue parte fundamental, implementar estrategias de juego, actividades que involucraran algún tipo de material etc.

**-Hipótesis:**

Aprobar el juego como estrategia de aprendizaje dentro de la educación preescolar en alumnos y alumnas de edades entre los 3 y 6 años, encontrar y aplicar estrategias sobre cómo es que esta puede ser aplicada.

El juego no es una buena estrategia de aprendizaje, no es de interés para los alumnos preescolares.

**Objetivo General:**

Conocer la función e impacto de el juego como estrategia de aprendizaje en los alumnos y alumnas de educación preescolar, y como es que este puede ser aplicado.

**\*Objetivos Específicos:**

- Investigar la importancia del juego en el desarrollo de los niños entre 3 y 6 años

-Conocer como aplicar el juego dentro del ámbito escolar en alumnos preescolares

-Averiguar que tipo de material es útil para implementar el juego como estrategia de aprendizaje.

**-Preguntas de Investigación:**

- ¿Qué es el juego?

- ¿Cómo impacta en el ámbito escolar?

- ¿Cómo se puede aplicar?

- ¿De qué manera lo puede utilizar el docente dentro del aula?

- ¿Cómo favorece al alumno utilizar el juego para aprender?

**Marco Teórico.**

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

El juego ha sido una actividad existente desde hace mucho años, se ha mostrado como una oportunidad donde el ser humano logra aprender, competir, trabajar en equipo y representar algún equipo, ciudad o país, a través de este, además, las personas, experimentan nuevas cosas y se enfrentan a diferentes desafíos que se vuelven de la vida cotidiana.

Para Bruner (1983: 55) el juego parece cumplir varias funciones importantes: sirve de medio para minimizar las consecuencias de las propias acciones, poder aprender en situaciones menos peligrosas; proporciona oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que nunca podrían intentarse bajo condiciones de presión funcional.

Bruner, permite confirmar la hipótesis sobre el funcionamiento del juego y el impacto que causa en las personas en sus diferentes ámbitos, favorece el desenvolvimiento de las personas, sobre todo de los niños y prepara para las situaciones que la vida presenta, como lo es la resolución de conflictos.

La *revista digital para profesionales de la enseñanza* menciona que Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.” Por tanto, puedo comprender, que estos autores, interpretan el juego como una parte fundamental del desarrollo de los niños, lo cual fue algo interesante para haber tomado este tema y poder relacionarlo a la educación, ya que, dentro de los rangos de las edades preescolares, es que los alumnos se muestran en la etapa de desarrollo, y se permite que absorban los diferentes conocimientos que son transmitidos, el juego es parte fundamental de el mismo.

Merece aquí destacarse la relación entre el juego y el desarrollo infantil, el enfoque psicoanalítico se enfatiza el papel de los conflictos en el juego y las repeticiones Freud, (1926/1977), o el del control de habilidades para planear y experimentar Erikson, 1983. En la corriente psicogenética, (Piaget, 2007) ve el juego como una actividad que propicia la atención de los niños y, desde la psicología del desarrollo, Vygotsky, 1986 lo considera como una actividad principal de la fase preescolar.

El desarrollo del juego como táctica de aprendizaje posibilita que los niños vayan construyendo sus propios conocimientos por medio de la experimentación e investigación, no requieren que nadie les explique las ventajas o métodos para aprender por medio del juego, debido a que se da de forma natural.

El teórico que defiende el tema elegido para este trabajo de investigación es Jean William Fritz Piaget, psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo, desarrolló la teoría sobre la naturaleza del conocimiento, publicó estudios sobre la psicología infantil y la inteligencia sensorio motriz.

Dentro de la teoría habla, Jean Piaget (1956) sobre el juego como algo que “forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.”

Las etapas mencionadas dentro de la teoría Piagetiana son cuatro, la sensorio-motriz donde aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante, la segunda etapa es la preoperativa que se da entre los 3 y 6 años, resaltando aquí el nivel de educación preescolar, los niños y niñas comienzan a representar el mundo a través de juegos, imágenes y el mismo lenguaje, parece parte fundamental de la investigación esta etapa, ya que se confirma, que el juego es parte fundamental del crecimiento, desarrollo y aprendizaje de los alumnos de edades preescolares.

La terca etapa llamada operativa o concreta se observa dentro del rango de los 6 y 11 años de edad, y las características de esta, son que se depende de experiencias concretas y el uso de objetos para lograr la comprensión. Por último, la cuarta etapa del pensamiento operativo formal es donde las personas comienzan a razonar de manera lógica creando individualmente sus hipótesis.

Piaget, habla del juego como parte del proceso de desarrollo de las personas cuando se encuentran en la etapa de la niñez y lo relaciona con las etapas evolutivas del pensamiento, asocia el juego como un parecido a los animales, hablando de que este, se convierte en un ejercicio de la vida cotidiana.

Lo describe también como simbólico, abstracto y ficticio, menciona también, que puede ser a través de reglas y condiciones, colectivo, convirtiéndose en el resultado de decisiones o acciones tomadas por un grupo, permitiendo así, la socialización de los niños y niñas, lo cuál también es parte fundamental del desenvolvimiento de los niños y niñas.

Al relacionar el juego con el aprendizaje se puede decir que “El juego podría actuar creando una zona de equilibrio entre las orientaciones específicas de las didácticas disciplinares y la originalidad y particularidad que asumen las prácticas de enseñanza en la educación infantil.” Es por esto, que se encuentra de gran relevancia mencionar este tema dentro de la Licenciatura en Educación Preescolar, el juego como estrategia de aprendizaje en alumnos preescolares, resulta ser, según teóricos como Jean Piaget, de gran importancia, que sea utilizado en diversas ocasiones, mostrando a los alumnos que aprender no es solo contar ni hacer que para ellos sea un proceso difícil o incluso aburrido y tomen un disgusto hacía el acudir a la institución.

“El juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35). Además de permitir el crear aprendizaje significativo en los alumnos, el juego, puede ser utilizado como una estrategia para centrar al grupo, de una manera interesante y divertida para ellos, ante una situación de descontrol de grupo o incluso cuando alguna actividad no este funcionando como se planea.

Como es mencionado en la revista *El juego: una estrategia importante,* “La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas.”

**Marco Referencial.**

En la revista *Convergente Educativa*, se informa que Piaget realizo varias de sus investigaciones, basadas en la observación de niños, en las universidades de Neuchatel y Ginebra, en el Centro de Epistemologia Genetica. Sus resultados sobre el estudio de operaciones lógicas lo llevaron a publicar libros como “El lenguaje y el pensamiento del niño” (1923) y “El juicio y el razonamiento del niño” (1924).

Las posteriores publicaciones hicieron referencia al inicio del razonamiento causal en el

niño, tales como “La representación del mundo del niño” (1926) y “La causalidad física

en el niño” (1927); en relación con su investigación sobre el desarrollo moral de los niños, de acuerdo con sus resultados, publica el libro “El juicio moral del niño” (1932).

Posteriormente, desde los años sesenta, se produce un redescubrimiento de las investigaciones de Piaget, donde psicólogos como Bruner, Gruber y otros, compartieron sus postulados en el Centro de epistemología Genética. Tanta fue su aceptación, que algunas universidades norteamericanas crearon asignaturas basadas en la psicología de Jean Piaget.

Las investigaciones de Piaget sobre el desarrollo cognitivo y moral de las personas son

un referente hasta hoy estudia a los niños desde su nacimiento y plantea que no son seres pasivos, más bien todo lo contrario, tienen respuestas frente a estímulos externos, realizando acomodos para adaptarse a una nueva situación y donde el desarrollo de la inteligencia está en las respuestas adaptativas.

Las observaciones de sus hijos permitieron distinguir diversas etapas en el desarrollo cognitivo, a partir de las cuales, en investigaciones posteriores, devela que tienen directa relación con el desarrollo moral del individuo. Establece que el estudio de la moral infantil permite entender al hombre, postulando entonces que, para formar hombres, es útil aprender a conocer las leyes de esta formación.

El autor utiliza el método clínico a través de la observación del juego y las interacciones

entre pares, incorporando posteriormente la entrevista, a través de la implementación

del juego tradicional de las canicas, específicamente el “juego del cuadrado”.

Con ese simple juego Piaget intenta descubrir como los niños observan la regla en

función de su edad y su desarrollo mental, ya que “un único y mismo juego, como el juego

del cuadrado, jugado en una misma escuela, comporta en ciertos puntos varias reglas

diferentes” (Piaget, 1984:12). En los resultados obtenidos en esta investigación, Piaget identifico a través de la práctica y la conciencia de la regla, distintos estadios en los cuales se situaron a los niños según sus edades.

Al conocer esta información sobre las distintas pruebas realizadas por Jean Piaget a lo largo de los años, se conoce y comparte lo que el opina, ya que los seres humanos, son seres que, al experimentar, jugar, manipular, y realizar actividades de movimiento, se convierten en seres más capaces, ya que esto crea una motivación y un gusto por realizar diferentes cosas.

Las etapas del desarrollo cognitivo permiten conocer cada una de las características que el ser humano, en especial los niños, presentar durante su crecimiento, permite que, como docente, se conozca que es lo que más les funciona y como se puede favorecer ese crecimiento, siendo parte fundamental de este, el uso del juego y la experimentación de diversas estrategias de aprendizaje.

El juego es un método que permite que los alumnos se expresen, cometan errores y aprendan de ellos para pensar y crear diversas soluciones o estrategias que puedan ser útiles a lo largo de su vida, fomenta el seguimiento de reglas y conocer los puntos de vista de los demás, fomentando así mismo los valores como el respeto, la tolerancia etc.

**Metodología.**

Para realizar este trabajo, la metodología utilizada será positivista, ya que la investigación será cuantitativa, porque, como este, es dirigido a los alumnos, se realizará y obtendrán resultados por medio de diversos instrumentos como listas de cotejo, siendo esto de gran ayuda para calcular que tan funcional es implementar el juego como estrategia de aprendizaje dentro de la educación preescolar.

Según Domínguez (2007) la investigación cuantitativa "Es aquella que utiliza predominantemente información de tipo cuantitativo directo”, es decir, es aquella que utiliza principalmente datos estadísticos cuando se hace una investigación, se representan los resultados con ayuda de gráficas y la estadística.

Este método fue elegido, ya que, para el tipo de investigación realizada, parece ser lo más adecuado ya que será aplicada a los alumnos, mediante instrumentos de evaluación diagnostica y listas de cotejo. Los indicadores utilizados no serán contestados por los alumnos, como se muestra en el Anexo I, será a través de la observación que estos serán llenados y se obtendrá la información necesaria para conocer la función y ventajas o desventajas que utilizar el juego como estrategia de aprendizaje tiene en las edades preescolares.

Los resultados que sean obtenidos dentro de cada instrumento serán expuestos con ayuda de gráficos que mostrarán en cantidades precias, respuestas y resultados ante dichos instrumentos.

Antes de todo, se realizará un diagnóstico (Anexo I) para conocer el tipo de aprendizaje de cada uno de los alumnos, para así, asegurarse de encontrar las actividades que den mejor fruto, y que, por consecuencia, el juego sea parte de ellas.

Después de haber obtenido resultados sobre el diagnostico al cuál los alumnos respondieron, se tomará en cuenta un segundo Anexo, donde se dará respuesta a los indicadores por medio de observación y evaluación a lo largo de las actividades que serán realizadas.

**Anexos.**

Anexo I. Diagnóstico:

* ¿Qué actividades te gustan más?
* ¿Te gusta trabajar en el jardín?
* ¿Cómo son las actividades que realizas?
* ¿Te gusta jugar?
* ¿Cuál es tu juego favorito?
* ¿Crees que podemos aprender jugando?
* ¿Te gusta ver videos o usar plastilina?

Instrumento de Observación: (Anexo II)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Indicador | Lo hace | Lo hace con dificultad | No lo hace |
| Utiliza el juego para aprender. |  |  |  |
| Sigue reglas. |  |  |  |
| Convive sanamente con sus compañeros. |  |  |  |
| Trabaja en equipo. |  |  |  |
| Respeta turnos. |  |  |  |
| Juega adecuadamente. |  |  |  |
| Utiliza el juego como corresponde. |  |  |  |

**Bibliografía:**

-Bruner, J. “Juego, pensamiento y lenguaje” en antología UPN. El juego. Pp71, Psicología de la Educación Norman A. Sprint hall, Richard C. Sprint hall, Sharon.

-Jatiz Yare (2007) “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” pp. 97. Recuperado de: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego\_aprendizaje-with-cover-page v2.pdf?Expires=1654020323&Signature=akw6O0z6D34rRV202iNK8WJPCG4lzAjQPyzoxo13ke67uv4uczRiyTgferRjALFdXsW~Zc5Q9kOuAa2 j3dfHbA~6YQ3MQkQDrYO9LIITIdQAJ2LNbZt7OM-bh2ux1~ORbBheDMcjGfC-T6WIXiRU0Vd8mdQPooSCdTXprGkW-g8vPCWJpD4b9CSJfNM7lcnOR3RWH-b0a6y-zZzwHDirNkl75buErMnfQbmyIw nSHjHhrdutUZyM15rfF6ldNMRSSfSq36F3IMlNSYrXbcL4zp5eIRheHpORdY0nHp~Jdf0 NWC3w9PtnqCjVQcuMWI-fjnhylATy4idLzVEKL-w\_\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-with-cover-page%20v2.pdf?Expires=1654020323&Signature=akw6O0z6D34rRV202iNK8WJPCG4lzAjQPyzoxo13ke67uv4uczRiyTgferRjALFdXsW~Zc5Q9kOuAa2%20j3dfHbA~6YQ3MQkQDrYO9LIITIdQAJ2LNbZt7OM-bh2ux1~ORbBheDMcjGfC-T6WIXiRU0Vd8mdQPooSCdTXprGkW-g8vPCWJpD4b9CSJfNM7lcnOR3RWH-b0a6y-zZzwHDirNkl75buErMnfQbmyIw%20nSHjHhrdutUZyM15rfF6ldNMRSSfSq36F3IMlNSYrXbcL4zp5eIRheHpORdY0nHp~Jdf0%20NWC3w9PtnqCjVQcuMWI-fjnhylATy4idLzVEKL-w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

-Leyva G. AnaMaría (2011) “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.” 148 páginas recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

-Revista Digital para Profesionales de la Educación. (2010). Temas para la Educación. *Revista Digital para Profesionales de la Educación*. 1-4. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

-Domínguez. (2007). *Paradigma de la de la Investigación Cuantitativa.* <http://glosarioterminologico7.weebly.com/paradigma-de-la-investigacioacuten-cuantitativa.html>

- [Pérez Morales, Patricia - Compilador/a o Editor/a](https://repository.globethics.net/discover?filtertype_1=author&filter_relational_operator_1=equals&filter_1=P%C3%A9rez%20Morales,%20Patricia%20-%20Compilador/a%20o%20Editor/a) [Gutiérrez Ríos, Mirta Yolima - Compilador/a o Editor/a](https://repository.globethics.net/discover?filtertype_1=author&filter_relational_operator_1=equals&filter_1=Guti%C3%A9rrez%20R%C3%ADos,%20Mirta%20Yolima%20%20-%20Compilador/a%20o%20Editor/a) “El juego en el escenario educativo actual : discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior.” Editoras Académicas: Mirta Yolima Gutiérrez Ríos, Patricia Pérez Morales Pr. Bogotá, D.C.. Octubre 2015. Primera edición, octubre de 2015.

-Rodrigo Fuentes I., José Gamboa G., Karina Morales S., Noelia Retamal C. Víctor San Martín R. (2012) *JEAN PIAGET, APORTES A LA EDUCACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUICIO MORAL PARA EL SIGLO XXI. Revista Convergente Educativa. 56-59.* [*http://revistace.ucm.cl/article/view/262/246*](http://revistace.ucm.cl/article/view/262/246)

Rubrica.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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). | |