Un letrero de color blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja  
Escuela Normal de Educación Preescolar

Licenciatura en Educación Preescolar

Ciclo Escolar 2023-2024

Quinto Semestre    Sección: C

Curso. Herramientas Básicas para la Investigación Educativa

Docente. Roxana Janet Sánchez Suarez

**PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN**

**El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento matemático en el Jardín de Niños.**

Competencias Unidad I:

* Emplea los medios tecnológicos y las fuentes de información científica disponibles para mantenerse actualizado respecto a los diversos campos de conocimiento que intervienen en su trabajo docente.
* Utiliza los recursos metodológicos y técnicos de la investigación para explicar, comprender situaciones educativas y mejorar su docencia.
* Orienta su actuación profesional con sentido ético-valoral y asume los diversos principios y reglas que aseguran una mejor convivencia institucional y social, en beneficio de los alumnos y de la comunidad escolar.

Alumna. Keren Stephania González Ramos #10

Saltillo, Coahuila de Zaragoza  octubre 2023

**Índice**

[Introducción 3](#_Toc149413914)

[Planteamiento del problema 4](#_Toc149413915)

[Objetivo general 4](#_Toc149413916)

[Objetivos específicos 4](#_Toc149413917)

[Preguntas de investigación 4](#_Toc149413918)

[Justificación 5](#_Toc149413919)

[Viabilidad 5](#_Toc149413920)

[Marco referencial 5](#_Toc149413921)

[Marco legal 6](#_Toc149413922)

[Marco teórico 7](#_Toc149413923)

[1. El juego 7](#_Toc149413924)

[1.1 Juego simbólico 8](#_Toc149413925)

[1.2 Etapas del juego simbólico 8](#_Toc149413926)

[1.3 Importancia del juego simbólico 9](#_Toc149413927)

[2. Pensamiento matemático 9](#_Toc149413928)

[2.1 Construcción del pensamiento matemático 10](#_Toc149413929)

[2.2 Importancia del pensamiento matemático 10](#_Toc149413930)

[2.3 ¿Qué es el conteo? 10](#_Toc149413931)

[Marco metodológico 11](#_Toc149413932)

[Diseño de investigación 11](#_Toc149413933)

[Análisis y muestreo. 11](#_Toc149413934)

[Recolección de datos. 11](#_Toc149413935)

[Referencias Bibliográficas 12](#_Toc149413936)

[Rúbrica para Evaluar el Protocolo de Investigación 13](#_Toc149413937)

# Introducción

El juego es parte fundamental para el desarrollo mental y emocional del niño, permitiendo que su aprendizaje sea significativo, debemos considerar que el alumno debe ir construyendo su aprendizaje de manera autónoma, debe ir creando sus propios conceptos acerca de esta, se busca que el alumno utilice diferentes conocimientos que el va a ir adquiriendo con el paso del tiempo a través de diversas experiencias.

Hablando del juego, este resulta un estimulo que contribuye en la formación durante la infancia, que le permite al niño ejercitar sus capacidades físicas en intelectuales, así como a resolver problemas o situaciones que lo involucren. Sabemos que hoy en día estas actividades toman un papel muy importante para que se adquiera un conocimiento significativo, siempre y cuando vayan de la mano con el aprendizaje.

Los docentes se han encargado de buscar diferentes estrategias para poder logran un aprendizaje en sus alumnos, como bien sabemos, pensamiento matemático es un tema muy complejo para los niños, por ende, se puede provocar el desinterés por relacionarse con este campo. En el aula de clases se ha implementado el juego y aquí es donde el maestro es el principal motivador para los alumnos, se busca vincular el juego con el desarrollo del pensamiento matemático, buscando actividades que le den un giro y despierte el interés en los mismo, sin dejar de lado que los juegos o actividades lúdicas deben ser diseñados en base a las necesidades e intereses de los alumnos de manera general para tener un fin especifico. Tomando en cuenta lo anterior, surgió la inquietud de centrar esta investigación en la temática propuesta, enfocándose al papel del juego en la enseñanza del pensamiento matemático en niños de 4 a 6 años.

# Planteamiento del problema

Es fundamental conocer estrategias que sean innovadoras y que estimulen a los alumnos, de esta manera existe la disposición hacia la enseñanza y el aprendizaje del pensamiento matemático, es por eso que los juegos pueden ser útiles para desplegar contenidos, para desarrollar trabajos dentro de clase, con el fin de desarrollar la creatividad y la habilidad para resolver problemas de manera creativa. Se pretende que el juego sea la principal herramienta didáctica que les permita a los niños enfrentar los problemas que se les presenten en situaciones reales logrado en ellos un aprendizaje significativo.

# Objetivo general

* Determinar la relación que existe entre el juego y el desarrollo de la noción numérica en cuanto al conteo en los niños de preescolar, mediante la aplicación de propuestas didácticas en el campo de pensamiento matemático.

# Objetivos específicos

* Estructurar el pensamiento crítico dentro del conteo numérico en los niños estimulando la curiosidad frente a las actividades a desarrollar.
* Comprender la relación que hay entre el juego simbólico y el número, a través de estrategias para la estimulación del aprendizaje.

# Preguntas de investigación

* ¿Qué estrategias se pueden implementar para desarrollar la noción numérica?
* ¿Cuáles teóricos refuerzan la conexión entre el juego como herramienta didáctica?
* ¿Cómo se relacionan las estrategias didácticas con la implementación del juego simbólico?

# Justificación

Esta investigación se lleva a cabo con el objetivo de comprender mejor cómo el juego simbólico estuvo involucrado en el desarrollo del conocimiento en general, tal como Piaget visualiza su conexión directa con el desarrollo del pensamiento. El pensamiento tiene una serie de características especiales que lo distinguen de otros procesos, ya que no requiere la presencia de objetos. Aquí es donde entra el juego simbólico y se relaciona directamente con el pensamiento. El juego simbólico reemplaza lo que falta con objetos. alrededor de ellos y así ayuda a desarrollar el razonamiento.

# Viabilidad

Se puede decir que el juego es un excelente medio para poder conocer al niño y gracias a la observación de las actividades lúdicas que se pretenden elaborar, podemos darnos cuenta de que poco a poco se podrá manifestar el proceso de aprendizaje del niño. El juego en los niños es una forma muy importante de comunicación, porque en sí, todas sus expresiones revelan algo, dan a conocer sus emociones de alguna u otra forma. Se pretende que el niño aprenda jugando, que participe y deje de ser solo un oyente en clase. Las actividades deben orientarse, para que, el educando sea partícipe de su propio aprendizaje y desde una perspectiva personal, el juego no es un fin, sino una de las herramientas más eficaces para poder enseñar.

# Marco referencial

El juego simbólico es una actividad fundamental en el desarrollo infantil que implica la creación de situaciones imaginarias y la representación de roles, objetos y escenarios. A través del juego simbólico, los niños exploran y experimentan el mundo que les rodea, desarrollando habilidades cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas de manera lúdica y creativa. Este tipo de juego se caracteriza por la capacidad de los niños para dar rienda suelta a su imaginación, asumiendo roles y funciones, utilizando objetos cotidianos como símbolos de otras cosas, y creando narrativas ficticias.

Suarez (2010) en la tesis de Postgrado titulada “El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento”, tiene el objetivo de desarrollar una propuesta basada en el juego simbólico, la cual es llevada a la práctica a través de los patios pedagógicos; por lo tanto, considera al juego como una estrategia fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de cinco años. En esta tesis han recogido algunos elementos teóricos fundamentados en las exposiciones y aportes de los autores respectivos. A modo de conclusión demuestra una postura positiva al decir que el juego es una herramienta que va muy de la mano con el desarrollo del pensamiento matemático, haciendo más énfasis en el conteo.

Euceda (2007) en la tesis de maestría titulada “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre Básica”, esta investigación se basa en un estudio cualitativo y cuantitativo de carácter descriptivo sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño y cómo los docentes lo utilizan. Esto se realiza a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel pre básico de esa población y de una muestra de 50 docentes que laboran en instituciones públicas y privadas. Plantea la utilización del juego desde un punto de vista didáctico, a fin de lograr el desarrollo sensorial, motor afectivo y cívico del niño, constituyéndose el juego como el eje organizador de toda la actividad educativa.

Artigas (2014) en la tesis de postgrado titulada “Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en un aula de educación infantil”, el trabajo se focaliza en investigar la aplicación del juego simbólico en casos de niños sordos, mostrando después los resultados de su investigación en el aula de clase. Concluye que el juego simbólico es una actividad libre y espontánea del niño que cobra gran importancia especialmente en la etapa de la educación infantil dentro de ello la rodera profunda afecta a las manifestaciones de las acciones simbólicas que se dan a través del juego infantil.

# Marco legal

Dentro de los antecedentes legales se revisaron varios documentos de los cuales se abordarán más adelante. El propósito de este apartado es encontrar la vinculación que tienen los documentos que se mencionaran a lo largo del trabajo de investigación.

* Artículo 3°

El artículo tercero Constitucional menciona que toda persona tiene derecho a recibir educación que sea impartida por el estado, debe ser gratuita, tanto en educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica, así como la educación media superior deben ser obligatorias. Otro de los puntos que se aborda en el artículo 3° de la constitución dice que el Estado garantizará la educación obligatoria de manera de que los materiales y los métodos educativos, la organización escolar, infraestructura escolar, así como la idoneidad de los docentes y directivos garanticen el máximo logro de aprendizaje de los alumnos. Mención que la educación contribuirá a la mejor convivencia, fortaleciendo el aprecio y el respeto por la diversidad cultural, la integridad de la familia, la convicción delinteres general de la sociedad, los ideales de la fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de las razas, de religión, de grupos o de individuos, con base en el mejoramiento constante y el máximo logro académico de los alumnos.

* Ley General de Educación

Esta ley regula la educación que imparten el Estado, Federación, entidades federativas y municipios y sus organismos descentralizados. Articula reflexiones sobre las distintas concepciones acerca de la naturaleza del pensamiento matemático y sus implicaciones didácticas.

* Plan y Programa de Estudios 2018

Nos dice que el pensamiento matemático, se denomina a la forma de razonar que utilizan los matemáticos profesionales para resolver problemas provenientes de diversos contextos, ya sea que surjan en la vida diaria, en la ciencia o en las propias matemáticas. Este pensamiento, también involucra el uso de estrategias no convencionales, por lo que la metáfora pensar” fuera de la caja”, implica un razonamiento divergente, novedoso o creativo, puede ser una buena aproximación al pensamiento matemático. El niño puede adquirir

nuevas formas de razonar y dar mejores ideas para solucionar un problema a través del juego.

# Marco teórico

Dentro de este apartado se pretenden abordar diversos conceptos, conceptos que nos ayudarán a dar respuesta a las preguntas que se desarrollarán a lo largo de esta investigación

## **El juego**

El juego es una actividad que nosotros como seres humanos adquirimos desde que nacemos, esta misma nos ayuda a poder desarrollar nuestra memoria, la atención, el interés por conocer cosas nuevas. El juego es considerado como una nueva oportunidad de aprendizaje ya que se motiva a los niños, se les inculca el interés, así como también se les reta para ver qué tan capaces pueden llegar a ser o qué logros pueden llegar a alcanzar. Piaget menciona que los juegos ayudan al desarrollo del niño, ya que su desempeño es más amplio, aplicándolo en actividades que para ellos muestre un grado de dificultad. “Los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándose para vivirla, dominarla, comprenderla y compensarla.” (Piaget, 1985)

Por otro lado, tenemos a uno de los autores que ve el juego de una manera muy diferente a lo que nos propone Piaget, Lev Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, donde el niño convive con otros niños de su edad, para que logre adquirir papeles o roles, y el piensa que lo que caracteriza al juego es que en él se da inicio del comportamiento conceptual por sus propias ideas.

## **1.1 Juego simbólico**

Se realizó una lectura acerca del juego simbólico. “El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil. Corresponde, más aún que las otras dos o tres formas de juego que vamos también a examinar, a la función esencial que el juego lleva en la vida del niño. Obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como nosotros a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su yo en esas adaptaciones, que para los adultos son más o menos completas, pero que para él siguen siendo tanto más inacabadas cuanto más pequeño es.” Piaget (1969. P. 65) la enseñanza que deja en los alumnos y se puede definir que el juego es una actividad que se practica diariamente entre los seres humanos, esto hace que exista cierta motivación para que pueda adentrarse a un aprendizaje significativo.

Generalmente el juego se relaciona como diversión o de cierta manera satisfacción de quien lo practica, de manera contraria se habla acerca de una actividad laboral, que por lo general causa cierta frustración al momento de realizarla, es por eso que, a través del juego se puede implementar esta actividad laboral, puesto que, se transmiten conocimientos. valores, normas de conductas, los adentra al mundo exterior de manera que para los alumnos de tres a seis años tengan un interés dentro de la educación, esto les ayuda a poder tener un pensamiento crítico y analítico para la resolución de problemas que va enfrentar día a día dentro de su vida, Según (Jelly Lugo, 2019) el proceso de construcción que tiene los alumnos cierto contacto con situaciones y objetos, esto les permite desarrollar su pensamiento lógico, de esta manera se destacan sus conocimientos y habilidades para desarrollar su capacidad para el razonamiento sobre cualquier situación de su vida cotidiana.

## **1.2 Etapas del juego simbólico**

Entre los 2 y 6 años aproximadamente, también se producen cambios sustanciales en este tipo de juego. Se considera que ya exista juego pre simbólico antes de los 2 años.

Etapa 1: Juego pre simbólico

* Nivel I. Categorías pre simbólicas (12-17 meses): Empieza a identificar el uso funcional de los objetos de la vida diaria, de forma que realiza acciones o gestos asociados con esos objetos fuera del contexto real en que son usados.
* Nivel II. Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16-18 meses): Realiza las mismas acciones simbólicas anteriores, centradas en su propio cuerpo, pero de una forma muy exagerada.

Etapa 2: Juego simbólico

* Nivel I. Integración y descentración (desde los 18-19 meses): El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana, y por lo tanto, muy conocidas. Aplica esas acciones conocidas a un agente pasivo (objetos u otra persona).
* Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses): Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado.
* Nivel III. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (desde los 22-24 meses): Comienza a representar un rol, empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida al objeto que sustituye.
* Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustituidos (desde los 30-36 meses): En este periodo se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa. Secuencia acciones que se van produciendo en el momento, no está planificada.
* Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años): Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales. Al principio se emplean los gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos.

## **1.3 Importancia del juego simbólico**

El juego simbólico, tiene tal importancia para el desarrollo integral del alumno, ya que a través de este aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con el cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

# 2. Pensamiento matemático

Es la capacidad que se tiene para pensar, razonar, argumentar, para defender una postura o una respuesta que, aunque no se haya comprobado, se asegura con firmeza y que al final se llegue a la verdad. El niño es quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos. El pensamiento matemático se desarrolla toda la vida.

## **2.1 Construcción del pensamiento matemático**

Es importante tomar en cuenta que las estructuras necesitan de estímulos necesarios para alcanzar un desarrollo óptimo, y así poder construir otras estructuras sólidas. Estas estructuras lógico-matemáticas facilitan los procesos de asimilación y acomodación, al enriquecer el hecho o la experiencia física, lo cual es extensivo a la asimilación del conocimiento independiente de si es matemático o no, por lo tanto, favorecer el desarrollo de las estructuras lógico-matemáticas, es hacer posible que el niño asimile no solo ideas y nociones matemáticas, sino el desarrollo de formas de pensar y actuar en la vida.

González (2011) menciona que “la construcción del pensamiento lógico matemático requiere de una estructura interna dinámica” (p.16), donde los niños puedan ser libres de su propio conocimiento, asimilando su mundo exterior de acuerdo con la estructura del pensamiento. En los niños pequeños, el aprendizaje de las matemáticas se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento, es decir, depende de la preparación de sus estructuras mentales para asimilar determinadas nociones.

## **2.2 Importancia del pensamiento matemático**

Los primeros siete años de vida son muy importantes, ya que en este periodo se da la transición de una inteligencia en acción hacia un pensamiento conceptualizado y simbólico. Por lo tanto, el niño de educación inicial necesita actuar para poder pensar. La madurez neurológica, emocional, afectiva, el movimiento del cuerpo, el juego libre y la acción del niño le van a permitir desarrollar y organizar su pensamiento. En preescolar es importante que los niños experimenten situaciones de contextos cotidianos, que les permitan construir nociones matemáticas, las cuales más adelante les permitirán internalizar conceptos matemáticos. El cuerpo y el movimiento son las bases a partir de las cuales el niño desarrolla su pensamiento.

## **2.3 ¿Qué es el conteo?**

El conteo es una herramienta útil para establecer diversas relaciones entre cantidades, compararlas, igualarlas, ordenarlas, comunicarlas y sumarlas. No obstante, es conceptualmente complejo, contar implica además de recitar la serie, establecer una relación uno a uno entre los términos de la serie y los elementos de la colección que se cuenta, y, lo más difícil identificar el último término pronunciando como representante de la cantidad.

El conteo en los niños de preescolar está caracterizado por la actividad física, donde el tocar o señalar son un componente esencial del conteo de objetos. Al mismo tiempo, el tocar y manipular objetos para separar conjuntos son esenciales en el conteo inicial, donde las limitaciones de coordinación física de las manos y dedos de los niños pequeños progresan para contar conjuntos más grandes de objetos móviles.

# 

# Marco metodológico

Para el siguiente trabajo se hará uso de metodologías mixtas (Caracelli y Greene, 1993; Tashakkori y Teddie; 2003) mencionan que, en términos generales, las metodologías mixtas se pueden conceptualizar como el uso o la combinación de dos tipos de metodologías tradicionales (cuantitativa y cualitativa). La metodología mixta se basa en recopilar, analizar y hacer la integración de la información, el enfoque se utiliza cuando se requiere tener una mejor comprensión del problema a investigar, y que sería aún más eficaz que cada uno de los métodos separados. El objetivo de este trabajo es estudiar cómo el juego simbólico ayuda en el desarrollo cognitivo del niño.

**Diseño de investigación.** El diseño que se utilizará en la siguiente investigación será mediante una encuesta a las educadoras, cada una de ellas a cargo de un grado y Jardines de Niños diferentes, el Jardín de Niños “Felipa Valdez de Pepi” y el Jardín de Niños “Guadalupe González Ortiz”. Según Pardinas (1991), la encuesta es un sistema de preguntas que tiene una finalidad, la cual es obtener datos para una investigación; esta técnica debe ser utilizada después de haber tenido cierto contacto con el lugar que será estudiado, y haber obtenido cierta confianza con las personas que se van a involucrar dentro de la encuesta. El propósito de esta encuesta es conocer de qué manera las educadoras implementan el juego como una estrategia didáctica para la enseñanza de la noción numérica en sus respectivos grupos y si es esta misma una estrategia factible al momento de aplicar actividades relacionadas con el número. La observación dentro de la práctica educativa también será parte de esta investigación, ya que, es un método en el cual se puede percatar que tanto está siendo eficaz el diseño de estrategias con el juego simbólico y el desarrollo de la noción numérica en cuanto al conteo en los niños de preescolar, mediante la aplicación de actividades que sean beneficiosas para lograr el objetivo de nuestra investigación. El uso de instrumentos de evaluación serán también un punto clave para evaluar el aprendizaje de las actividades que se van a aplicar en la segunda jornada de práctica, elaborando dos instrumentos de evaluación: Lista de cotejo y Rúbrica de evaluación.

Las listas de cotejo se utilizan para evaluar el desempeño de los estudiantes en tareas específicas, como proyectos, presentaciones o exámenes. Ralph W. Tyler, un influyente educador y psicólogo, definió una lista de cotejo como "un dispositivo para registrar observaciones sistemáticas de comportamiento que están hechas a lo largo del tiempo". En el contexto de la educación, Tyler sugirió el uso de listas de cotejo como una herramienta para evaluar el aprendizaje de los estudiantes y el logro de objetivos educativos. Una lista de cotejo generalmente consta de dos columnas: una columna con los elementos o criterios que se deben verificar o completar y otra columna para marcar o anotar si cada elemento ha sido cumplido o no, al igual que las observaciones que podemos rescatar de cada aspecto a evaluar. Es una herramienta de seguimiento muy útil que nos va a ayudar a ver si el niño cumple con cada uno de los indicadores y cuáles son sus áreas de mejora en las actividades propuestas.

Las rúbricas de evaluación son herramientas estructuradas que se utilizan para evaluar el desempeño de estudiantes, trabajadores, proyectos o cualquier otra tarea que requiera una valoración basada en criterios específicos. Según Stevens y Levi, las rúbricas proporcionan una estructura clara para la evaluación y son útiles para mejorar la objetividad y el desempeño de los estudiantes. Estos autores describen las rúbricas como "herramientas que indican los criterios de evaluación y describen niveles de rendimiento en relación con esos criterios". Una rúbrica de evaluación consta de una tabla que enumera los criterios de evaluación específicos y los niveles de rendimiento asociados a cada criterio. Los niveles de rendimiento suelen incluir descripciones claras que van desde "Lo logra" o "En proceso" hasta "No lo logra".

**Análisis y muestreo.** Para el análisis, se necesita una población la cual es conformada por las educadoras de los jardines de niños y los alumnos dentro de dichas instituciones. Lo cual se refiere a la recolección de distintos datos de la población, se realizarán encuestas a las educadoras para poder conocer cómo es que ven el juego simbólico como una estrategia para el desarrollo de los alumnos. Al igual se realizará una observación dentro de las prácticas educativas y averiguar qué tan funcional es esta estrategia.

**Recolección de datos.** Para la recolección de los datos se llevará a cabo un tipo de muestreo probabilístico, este tipo de muestreo ayudará a poder seleccionar de manera clara a los miembros de la población a la cual se le aplicará la encuesta; la población serán las educadoras de los jardines y de manera clara o coherente se elegirá a quien o quienes se les aplicará la encuesta para poder identificar y desarrollar el análisis de las estrategias basadas en el juego simbólico.

# Referencias Bibliográficas

* Secretaria de Educación Pública: <http://200.23.113.51/pdf/25392.pdf>
* Secretaria de Educación Pública. (1993). Ley General de Educación. CDM, México.
* Inhelder, J. P. (1969). Psicología del niño. Madrid: EDICIONES MORATA, S. L.
* Villalobos, M. d. (20 de enero de 2016). Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/31582.pdf>
* Pole, K. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. <https://bit.ly/45QKEmt>
* Montes, G. Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas en el área rural. <https://bit.ly/3FxA893>
* Suarez, R. (2010) El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento Tesis de Maestría. Universidad de Cuenca, Ecuador.
* Artigas, A. (2014) “Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en un aula de educación infantil” Tesis de Grado. Universidad de Saragoza, España.

# Rúbrica para Evaluar el Protocolo de Investigación

El texto deberá ser escrito con letra Arial 10 puntos, con interlineado 1.5 y justificado.

Página tamaño carta con orientación vertical.

Márgenes 2.5 cm por cada lado.

Títulos en Arial 12, negritas y centrado.

Incluir índice.

|  |  |
| --- | --- |
| **RUBRO** | **DESCRIPCIÓN** |
| **Portada** | Nombre de la escuela con el escudo |
| Nombre de la alumna |
| Grado y sección |
| Número de lista |
| Título de la investigación |
| Fecha y lugar |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRITERIO** | **NIVEL PREFORMAL**  **5** | **NIVEL RECEPTIVO**  **6** | **NIVEL RESOLUTIVO**  **7** | **NIVEL AUTÓNOMO**  **8-9** | **NIVEL ESTRATÉGICO**  **10** |
| **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 tiene introducción. | Describe 1 ó 2 elementos solicitados.  Tiene 1 cita bibliográfica | Describe 3 elementos de los solicitados en la introducción. Tiene 2 citas bibliográfica | Explica 4 elementos de los solicitados en esta sección. Tiene 2 citas bibliográficas | Explica la idea central de la investigación y describe el planteamiento del problema, la justificación del por qué se va a realizar la investigación, el objetivo general y los específicos y la hipótesis en caso necesario. Tiene al menos 3 citas bibliográficas |
| **Planteamiento del problema** | No se identifica el planteamiento del problema | Se menciona el planteamiento del problema, pero no está situado en una realidad, No está delimitado. | Se menciona donde se realizará la investigación, pero el planteamiento del problema no es claro. | Se describe el planteamiento del problema en un contexto real, pero no está delimitado | Describe el planteamiento del problema, situándolo en un contexto real y delimita el objeto de estudio. |
| **Justificación** | Se omite la explicación de las razones por las que se hará la investigación. | Solo menciona el por qué se va a realizar la investigación. | Se explica de manera muy general las razones por las que se realizará la investigación. | Presenta los argumentos por los cuáles se va a realizar la investigación (el por qué y para qué estudiar ese problema). | 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). |
| **Objetivos e Hipótesis (si fuera el caso)** | No se especifican los objetivos e hipótesis | El objetivo general y la hipótesis no tienen relación directa con el problema de investigación. | Se mencionan el objetivo general, pero no contiene objetivos específicos.  La hipótesis no es clara ni precisa. | 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).  La hipótesis no es factible de ser calificada como verdadero o falso. | 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).  La hipótesis está escrita como un enunciado afirmativo, factible de ser calificado como verdadero o falso. |
| **Marco teórico** | No incluye marco teórico | La información no se obtiene de fuentes confiables como revistas científicas, libros, tesis, etc.  NO incluye trabajos anteriores (antecedentes) relacionados con el tema de investigación.  NO incluye la definición de términos básicos que facilitan la comprensión del tema.  No Escribe reflexiones propias de la información consultada, pero no son suficientes.  Escribe de 1 a 2 citas bibliográficas. | Cuenta con la información de tema obtenida de diversas fuentes confiables como: revistas científicas, libros, tesis, etc. que fundamentan o guían la investigación.  Incluye trabajos anteriores (antecedentes) relacionados con el tema de investigación  No incluye la definición de términos básicos que facilitan la comprensión del tema.  No escribe reflexiones propias de la información consultada.  Escribe de 3 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.  NO incluye trabajos anteriores (antecedentes) relacionados con el tema de investigación.  Incluye la definición de términos básicos que facilitan la comprensión del tema.  Escribe reflexiones propias de la información consultada, pero no son suficientes.  Escribe solo 4 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. Incluye trabajos anteriores (antecedentes) relacionados con el tema de investigación y definición de términos básicos que facilitan la comprensión del tema.  Escribe al menos 5 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). |
| **Cronograma** | No incluye cronograma de actividades | Menciona algunas de las etapas que se realizarán durante la investigación de 1 a 3 etapas. | Escribe cada una de las etapas que se realizarán durante su investigación, así como las fechas en que se llevarán a cabo cada una de ellas, desde el inicio hasta el final de la investigación. Pero no las organiza en un esquema | Organiza en un esquema la mayoría de las etapas (4) que se realizarán durante su investigación, así como las fechas en que se llevarán a cabo cada una de ellas, desde el inicio hasta el final de la investigación.  El Esquema es claro y fácil de entender. | Organiza en un esquema cada una de las etapas (5) que se realizarán durante su investigación, así como las fechas en que se llevarán a cabo cada una de ellas, desde el inicio hasta el final de la investigación.  El Esquema es claro y fácil de entender. |
| **Ortografía y redacción** | El escrito 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 APA6.  (Incluye menos de 5 referencias) | Todas las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas: incluye la mayoría de la información del formato establecido APA6.  (Incluye de 6 - 7 referencias) | La mayoría de las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo el formato establecido APA6 (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 APA6.  (Incluye al menos 10 referencias) |