



LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN

**LA RETROALIMENTACIÓN PARA FOMENTAR EL DOMINIO
DE CONCEPTOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DEL
GRADO 1ºA DEL COLEGIO EL CARMEN TERESIANO DE
CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER.**

BRILLITH CAROLINA PALLAES ALBARRACIN

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
SAN JOSE DECÚCUTA**

2017

**LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN
LA RETROALIMENTACION PARA FOMENTAR EL DOMINIO
DE CONCEPTOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DEL
GRADO 1ºA DEL COLEGIO EL CARMEN TERESIANO DE
CUCUTA, NORTE DE SANTANDER.**

**BRILLITH CAROLINA PALLAES ALBARRACIN
1092340886**

**TRABAJO DE GRADO EN LA MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**TUTOR: EDTHY CASTRO MONTAÑEZ
DIRECTOR**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
SAN JOSE DECÚCUTA
2017.**

DEDICATORIA

Este proyecto lo entrego en primer lugar a Dios quien es el creador de todo, a mi esposo quien es el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional puesto que con su sacrificio y esfuerzo me acompañó en este camino que no fue fácil pero estuviste ahí motivándome y ayudándome hasta donde tus alcances y conocimientos lo permitieron.

A mi hermosa familia, mi abuela, mis padres por darme la vida, por brindarme el mejor ejemplo y hacer de mí una persona responsable y disciplinada; a mis hermanas y hermanos por estar allí constantes apoyándome en todas mis decisiones.

A mi tutora Edthy Castro Montañez quien con sus conocimientos, su paciencia, tolerancia y comprensión no hubiese sido posible la ejecución de este proyecto.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias en primer lugar a Dios por permitirme culminar este proceso, a mi esposo quien fue mi fortaleza en los momentos difíciles, a mis padres, mis hermanas y hermanos por el apoyo que siempre me han brindado.

A los maestros de la universidad de Pamplona, especialmente a Edthy Castro Montañez y la maestra Claudia Patricia Arenas quienes fueron el apoyo fundamental para este trabajo y por todos los conocimientos que brindaron durante todo el proceso vivido en la institución.

A mis compañeras Deily Acevedo Ibáñez y Sandibel Pérez por su apoyo y compañerismo durante este hermoso proceso.

RESUMEN

En el siguiente documento se expone el informe de la práctica integral docente realizada en el Colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta, en el grado primero A, inicialmente se presenta un informe y diagnóstico de la institución el cual se realizó después de tres semanas de observación participante, seguidamente se presenta la problemática que se va a desarrollar junto con la propuesta pedagógica la cual se implementara para solucionar la necesidad que se encontró en el aula de clase, posteriormente se consigna un informe sobre las actividades interinstitucionales e interinstitucionales en las cuales se tuvo participación, por último se describe el informe de evaluaciones, conclusiones y recomendaciones.

Para la ejecución del proyecto se implementó una propuesta pedagógica la cual fortaleciera el proceso de aprendizaje en la que se experimentara por medio de la retroalimentación el dominio de conceptos a través del juego para lo que se diseñó una ruleta llamada la ruleta “rule cárter” con la cual presenta diversos juegos para ejecutar y retroalimentar los temas vistos en las clases.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo contiene el informe de la práctica integral desarrollada en el colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta, en el grado Primero A, El cual está establecido por capítulos según lo estipula el acuerdo 032, lo que permite dar cumplimiento al trabajo de grado modalidad practica integral como ejercicio de formación pedagógica profesional que le permitirá a la fututa licenciada desempeñarse en la labor docente adquiriendo habilidades, capacidades y aprendizajes que fortalecerán la profesión.

Este proyecto se refiere a la importancia que tiene la retroalimentación en el proceso académico formativo de los estudiantes, la cual puede llevar a tener cambio favorable en los procesos de enseñanza aprendizaje, se identificó en el aula de clase no como un problema si no como una necesidad puesto que la institución tiene como objetivo en su misión formar educandos con grandes capacidades llegando a ser los mejores en todas sus dimensiones, formando excelencia educativa en todo el sentido de la palabra, para ello dentro de su proyecto educativo institucional (PEI) tiene como propósito evaluar constantemente los avances en cada proceso, por lo que se designa una semana para evaluaciones anteriores a las bimestrales en todas las áreas para verificar el avance y dominio de conceptos; en este sentido se busca comprender como el uso de la retroalimentación a través del juego aporta sustancialmente en la motivación que los estudiantes del grado 1ºA tengan para mejorar su desempeño en el dominio de conceptos y desarrollar experiencias de aprendizajes significativas.

De acuerdo a lo anterior expuesto se dio paso a implementar el proyecto de aula “La retroalimentación para fomentar el dominio de conceptos a través del juego en los niños del grado primero” con el objetivo de implementar la retroalimentación para fomentar el dominio de conceptos a través del juego, para ello se llevaron a cabo una serie de juegos que se adaptaban a cada temática propuesta para generar la retroalimentación, también se diseñó una ruleta la cual se llamó “rule cárter ” quien tendría una serie de juegos para implementar dentro del aula de clase, además se utilizó de diversas formas para la ejecución de las retroalimentaciones las cuales se diseñaban teniendo en cuenta la temática que se daría para el juego a realizar.

En el primer capítulo se expone el contexto escolar donde se realizó la práctica pedagógica, teniendo como iniciación tres semanas de observación participante la cual sirvió para diseñar las estrategias que se llevarían a cabo para poner en marcha el proyecto de aula; en el segundo capítulo se expone el diseño y la aplicación de la propuesta pedagógica “la retroalimentación para fomentar el dominio de conceptos a través del juego en los niños del grado 1°A del colegio el Carmen Teresiano de Cúcuta, Norte de Santander”, el cual se realizara para reforzar el dominio de conceptos en el área de ciencias naturales y otras. En el tercer capítulo se presenta el informe de los procesos curriculares la ejecución de cada una de las actividades en las cuales se desarrolló el proyecto de aula y una a una las fases que tuvo en total el trabajo. En el cuarto capítulo se exponen cada una de las actividades Interinstitucionales en las cuales se estuvo presente, en el quinto capítulo se evidencias las auto evaluaciones, la Co evaluación realizada por el docente, estudiante y por último las conclusiones recomendaciones de todo el proceso ejecutado

TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO I

INFORME DE OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNOSTICO.....	10
1.1 Observación institucional.....	10
1.2 Diagnostico.....	12

CAPITULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA.....	14
2.1 Título.....	14
2.2 justificación.....	14
2.3 antecedentes.....	16
2.3.1 antecedentes internacionales.....	16
2.3.2 antecedentes nacionales.....	17
2.3.3 antecedentes regionales.....	18
2.4 Marco teórico.....	19
2.5 Marco conceptual.....	21
2.6 Planteamiento del problema.....	22
2.7 Descripción del problema.....	22
2.8 Tópico generador.....	23
2.9 Objetivos.....	23
2.9.1 objetivo general.....	23
2.9.2 objetivos específicos.....	23
2.10 Metodología.....	24
2.11 Escenario.....	25
2.12 Población.....	25
2.13 Cronograma de actividades.....	25
Tabla 1.....	26
2.14 Propuesta.....	26
2.15 Ejes temáticos.....	26
Tabla 2.....	27
2.16 ACTIVIDADES.....	27
Tabla 3 actividad 1.....	28
Tabla 4 actividad 2.....	28
Tabla 5 actividad 3.....	29
Tabla 6 actividad4.....	30
Tabla 7 actividad 5.....	30
Tabla 8 actividad 6.....	31

CAPITULO III

3.1 INFORME DE LOS PROCESOS CURRÍCULARES: DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN.....	33
3.1.1 Fase 1.....	33
3.1.2 Fase 2.....	33
3.1.3 Fase 3.....	34
3.2 Instrumentos para la recolección de la información.....	34
Tabla 9.....	34

CAPITULO IV

4.1 INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES.....	36
Tabla 10 actividad intrainstitucional 1.....	36
Tabla 10 actividad intrainstitucional 2.....	37
Tabla 10 actividad intrainstitucional 3.....	37
Tabla 10 actividad intrainstitucional 4.....	38
Tabla 10 actividad intrainstitucional 1.....	39

CAPITULO V

5.1 INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE	
Tabla 15 debilidades fortalezas.....	40
5.2 CO EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE-.....	41
5.3 EVALUACIÓN DE LA SUPERVISIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL	
DOCENTE.....	41
CONCLUSIONES.....	42
RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS.....	44
ANEXOS.....	46

CAPITULO I

INFORME DE OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNOSTICO.

1.1 INFORME DE OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL

El Colegio el Carmen Teresiano de Cúcuta acompaña la formación integral de los estudiantes desde la pedagogía del amor de las madres fundadoras teresa toda y teresa Guasch, para que en excelencia y calidad sean artífices de su propia educación, además tiene como visión ser una institución educativa reconocida a nivel nacional por su compromiso con la formación integral de hombres y mujeres líderes que dinamizan su proyecto de vida en las dimensiones personal, social, ecológica y trascendente, también el estudiante debe llegar a ser un educando integral en todas sus dimensiones comprometido, Autónomo en sus decisiones constantes coherente en su ser y hacer según los valores evangélicos y Carmelo teresianos, líder comprometido y conciliador que sea objetivo, crítico y analítico frente a la realidad protagonista de su formación integral y promotor de la paz en los diferentes escenarios, comprensivo y solidario.

La institución cuenta con una infraestructura apta para el desarrollo integral de los niños, tiene espacios muy amplios, está dividido por departamentos y áreas de cada dependencia, tiene un recinto aparte para los niños de preescolar y la primera planta para los niños de primaria y la segunda para bachillerato. Por otra parte resulta importante resaltar la cercanía, el espíritu de cooperación y compromiso que mantienen los padres de familia con la institución puesto que se ha observado que participan de todos los eventos programados por la institución, llevan y recogen a sus hijos y día a

día se informan sobre el proceso de sus hijos, asisten a escuela de padres y los docentes mantienen una agradable comunicación con los primogénitos de los infantes; también se ha evidenciado que La mayoría de las familias son conformadas por padre y madre, en la mayoría de las familias ambos trabajan, tienen perfiles profesionales, viven en zonas residenciales como conjuntos cerrados y son de estratos 3, 4,5 y 6.

El grado primero A está conformado con un total de 21 niños entre ellos se encuentran 6 niños y 14 niñas oscilan entre las edades de 6 y 7 años de edad, los cuales son muy activos, colaboradores y entusiastas formados con excelencia desde todas las dimensiones, el establecimiento educativo cuenta con personas profesionales e idóneas para la enseñanza y el aprendizaje de los niños la mayoría de los educadores son licenciados y diversas ramas de la educación, se encuentran también docentes con maestrías, doctorados y niveles altos de educación; la docente del curso 1 A es Licenciada en Pedagogía infantil egresada de la Universidad de Pamplona, esta profesional de la educación implementa diversas estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades con los niños, utiliza variedad de material por cada tema una guía, una prueba de atención y una evaluación, también lleva videos educativos por cada tema a explicar lo cual es muy interesante para los niños puesto que su aprendizaje tiene un alto rendimiento con las estrategias visuales que se le presentan.

Con respecto al diseño curricular la institución implementa un currículo abierto el cual permite que los docentes empleen diversos objetivos en los contenidos puesto que los docentes son los que están en una continua vigilancia con los alumnos y los conocen en el transcurrir del quehacer educativo, por esta razón en el grado de 1 A se realiza

adaptación curricular con un educando el cual tiene un coeficiente intelectual alto (CI) de 144, de tal manera que algunos docentes le llevan diversidad de material como lecturas comprensivas o cuentos puesto que al niño le gusta leer constantemente y la mayoría de las actividades que presentan para los infantes en general le aburren demasiado.

Por último es importante destacar la manera como realizan la evaluación de aprendizaje, en el año se manejan cuatro periodos académicos, se califica en una escala de 0 a 100, de todas las actividades se toma nota de los resultados, se realizan guías, pruebas de atención y pruebas de proceso las cuales se hacen continuamente por cada temática vista; y se evalúa al final del periodo con una evaluación bimestral que contiene todos los temas en general vistos durante ese lapso de tiempo, al finalizar el periodo se hace de manera individual una autoevaluación.

1.2 DIAGNOSTICO

El proceso de practica integral se llevó a cabo en el grado de primero A el cual cuenta con 21 estudiantes entre ellos seis niños y quince niñas entre edades de 6 y 7 años de edad, durante las tres semanas de observación se aplicó una prueba diagnóstico la cual arrojó muy buenos resultados puesto que se logró evidenciar que los niños cuentan con diversas capacidades, destrezas puesto que mantienen hábitos lectores, tienen buena caligrafía y presentan excelentes relaciones entre pares.

De acuerdo a lo anterior descrito surge la idea de implementar un proyecto de aula que rompa con la monotonía en el salón de clases y que a su vez sea de gran aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños puesto que la institución aplica constantemente pruebas de procesos para verificar el avance en los resultados de aprendizaje por lo cual se lleva a crear y aplicar la siguiente propuesta:

La retroalimentación para fomentar el dominio de conceptos a través del juego en los niños del grado 1^oa del colegio el Carmen teresiano de Cúcuta, Norte de Santander.

CAPITULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 Título

LA RETROALIMENTACIÓN PARA FOMENTAR EL DOMINIO DE CONCEPTOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DEL GRADO 1ºA DEL COLEGIO EL CARMEN TERESIANO DE CUCUTA, NORTE DE SANTANDER.

2.2. Justificación

La retroalimentación es un proceso importante en el desempeño académico de los educandos donde pueden desarrollar experiencias de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase viviendo experiencias significativas en cada una de sus dimensiones, además se pueden lograr cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje mejorando capacidades en su desarrollo, obteniendo logros, un buen desempeño y siendo así un apoyo que contribuye al proceso académico de los educandos.

El presente proyecto nace de la observación participante en el grado 1ºA del colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta Norte de Santander, donde se evidencio la problemática del poco tiempo que se destina para realizar juegos de salón, lo que genera en los niños una fatiga al ser las clases teóricas, lo que afecta el proceso cognitivo de los niños pues es evidente la falta de interés durante las actividades escolares, por ello se quiere considerar el juego como una actividad importante porque aportan descanso y recreación al estudiante, además permite despertar el interés de los niños hacia las

asignaturas que se involucren en las actividades a realizar, donde se aplicaran juegos que se acoplen a las necesidades e intereses de acuerdo a la edad y así el niño no pierda el interés en las clases cuando se somete a largos periodos de trabajo que implican poco movimiento.

Se quiere implementar el juego como estrategia en el aula de clase ya que representa una gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, los niños suelen aprender más jugando al ser motivados, poder expresar el goce de sus emociones y disfrutar a plenitud el explorar sus conocimientos a través de la lúdica, tal como lo describe en sus aportes, López (2012 p.35) afirma “el juego es una de las pocas estrategias pedagógicas que despiertan la motivación en el niño, independientemente de la actividad lúdica que se implemente”.

Cabe resaltar la importancia que tiene la evaluación en el proceso educativo puesto que ella brinda información sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes y además es una herramienta para el docente, la cual se utiliza para medir los resultados alcanzados o no alcanzados; así mismo como se considera de gran valor la evaluación se debe tener en cuenta una adecuada y eficaz retroalimentación para que los procesos evaluativos sean rendimientos positivos y el nivel cognitivo de los niños sea alto; por lo tanto se quiere promover la retroalimentación a través del juego tal como lo afirma, Bruno y Santos (2010) enfatizan en la necesidad de ser consciente de las competencias de los estudiantes, dando respuestas puntuales, utilizando la información de manera sistemática y motivando a los estudiantes, lo cual determinará la eficacia de la misma.

La retroalimentación es una forma de apoyar el aprendizaje de los estudiantes, dando pautas para ayudarles a llevar la brecha entre su nivel actual y el deseado.

2.3 ANTECEDENTES

2.3.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Dentro de los referentes internacionales que aportan significativamente a la investigación de aula se refieren los siguientes:

Universidad Politécnica de Valencia, España (1992), Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la el cual habla de la amenidad de las clases es un objetivo docente. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del educando, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. En este proyecto, se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés lo cual es sumamente atractivo poder innovar la transversalidad de las áreas de manera didáctica.

Domínguez Chavira C, (2010) El juego una estrategia de fortalecimiento educativo para reinterpretar el quehacer innovador del educando Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, aborda al juego como una estrategia de fortalecimiento educativo utilizada para la reinterpretación del quehacer escolar en él. Con los resultados de ambos estudios, esta propuesta pretende incidir en la conceptualización del máster en educación espacial, sobre el cómo llevar al aprendiz a alcanzar los objetivos de la educación de manera innovadora, preponderando como foco atencional al juego. Donde

se plantea como objetivo que los y las egresadas adquieran los conocimientos y las habilidades necesarios para analizar, argumentar, debatir y reinterpretar en torno al juego como un factor significativo que influye en el aprendizaje; igual mente sobre las acciones lúdico pedagógicas que el docente deba ejercer para lograr las competencias escolares óptimas en los alumno. Ha realizado en Ciudad Juárez, en el estado Chihuahua, México

2.3.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Dentro de los referentes internacionales que aportan significativamente a la investigación de aula se refieren los siguientes:

Gómez M , Rodríguez S, Ibagué, Tolima (2015) La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Leyva Garzón M (2011) El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, Bogotá Colombia Universidad Javeriana con el objetivo de Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

2.3.3 ANTECEDENTES REGIONALES

Dentro de los referentes internacionales que aportan significativamente a la investigación de aula se refieren los siguientes:

García Pérez L (2016), Estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar, en el grado tercero 01 del colegio bicentenario de Cúcuta. por Cuya finalidad es diseñar juegos didácticos y pedagógicos que resulten divertidos que logren llamar la atención de los educandos y de esta manera sea posible que estos aprendan las tablas multiplicar de una manera más fácil, correspondientes al área de matemáticas, como finalidad Al haber ejecutado los diversos juegos como estrategias didácticas y pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar se llegó a la conclusión de que las

estrategias implementadas resultaron idóneas, favoreciendo la motivación del educando y a la vez contribuyendo al mejoramiento en cuanto al rendimiento académico en el área de matemáticas.

2.4 MARCO TEÓRICO

A continuación se presentan diferentes teorías relacionada con la temática de estudio:

Según Martínez(1998)”junto a la perspectiva de la escuela actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional en la que el niño tiene un papel más pasivo en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y la directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículo. En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento”

Zapata (1989) afirma que “la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño” “A través del juego, el

niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. El niño debe sentir que en la escuela el niño está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas” En este sentido, debemos agregar que el juego “contribuye a la transmisión del acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad, y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad”

De acuerdo con Hattie y Timperley (2007) la retroalimentación busca que el alumno se dé cuenta de la discrepancia que hay entre lo que comprendió y lo que debió haber comprendido, o cómo se ha desempeñado para cumplir con el objetivo de aprendizaje de cada actividad. Dicho de otra manera, que vea la diferencia entre la actividad que entregó y la que debió haber sido entregada, o rectificar el proceso que llevó a cabo con el que debió haber realizado para cumplir con el objetivo o competencia de aprendizaje.

Según el anterior autor plantea que la retroalimentación efectiva responde a tres preguntas que deben estar muy claras para el alumno:

La primera pregunta que debe estar clara para el alumno es: ¿Cómo voy? ¿Hacia a dónde estoy yendo? Esto quiere decir que en la retroalimentación debemos informar al alumno si está cubriendo los objetivos de aprendizaje del curso y de cada actividad en particular. Esto sitúa al alumno en los objetivos del curso, ya que de lo contrario está elaborando las actividades sin un rumbo definido. La segunda pregunta que debe estar clara para el alumno es: ¿Cómo lo estoy haciendo? Esto significa informar al estudiante tanto el desempeño que está teniendo en sus actividades de aprendizaje, como en el

resultado de los productos entregados. El cómo lo estoy haciendo tiene que ver con la forma en que el estudiante va construyendo las actividades de aprendizaje, es decir proveer información en el proceso de construcción, de tal manera que el alumno pueda hacer ajustes pertinentes a las acciones que hace para lograr con una meta determinada. La tercera pregunta que debe estar clara para el alumno es: ¿Qué sigue después de esto? Es decir, nosotros como profesores debemos informar al alumno en nuestra retroalimentación cómo va a conectar la actividad que se está evaluando con la siguiente, no son productos aislados, cada actividad debe tener un objetivo claro encaminado a cumplir los objetivos del curso.

Shute (2008, citado por Jonsson, 2012) describe la retroalimentación formativa como la información comunicada por el profesor al estudiante que intenta modificar su pensamiento o su comportamiento para mejorar el aprendizaje. No es suficiente con proporcionar una calificación numérica, el estudiante espera información que le aporte algo que le ayude a comprender un conocimiento nuevo, que le lleve a saber algo más.

Evans (2013) encontró que la retroalimentación se ve como una herramienta correctiva, sin embargo, esta debería ser vista como una herramienta que ayude al estudiante para que clarifique sus dudas y como un medio para mejorar su aprendizaje.

2.5 MARCO CONCEPTUAL

JUEGO: “por una parte, tiene una gran trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño y, por otra, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es

aconsejable que no se los considere únicamente como instrumento facilitador del aprendizaje, ni únicamente como descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo” Puig (1994)

RETROALIMENTACION: “la retroalimentación busca que el alumno se dé cuenta de la discrepancia que hay entre lo que comprendió y lo que debió haber comprendido, o cómo se ha desempeñado para cumplir con el objetivo de aprendizaje de cada actividad. Dicho de otra manera, que vea la diferencia entre la actividad que entregó y la que debió haber sido entregada, o rectificar el proceso que llevó a cabo con el que debió haber realizado para cumplir con el objetivo o competencia de aprendizaje”. Hattie y Timperley (2007)

2.6 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Evaluaciones continuas

Actividades de repaso teóricas

Cansancio por clases teóricas

Talleres de repaso escritos

2.7 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La retroalimentación juega un papel importante en el proceso de aprendizaje de los educandos, además permite conocer al docente que le hace falta o que tiene que hacer para que los estudiantes alcancen las metas esperadas, por lo tanto se quiere

implementar un proyecto que no solo fortalezca el dominio de conceptos si no que promuevan el juego como método de aprendizaje.

2.8 TÓPICO GENERADOR

¿Cómo fortalecer el dominio de conceptos a través del juego y la retroalimentación en los niños del grado 1° A del colegio él Carmen Teresiano de Cúcuta?

2.9 OBJETIVOS

2.9.1 Objetivo general

Implementar la retroalimentación fomentando el dominio de conceptos a través del juego en los niños del grado 1° A del colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta Norte de Santander.

2.9.2 Objetivos específicos

Elaborar juegos para retroalimentar el dominio de conceptos en los niños del grado 1° A del colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta Norte de Santander.

Ejecutar los juegos para retroalimentar el dominio de conceptos a través de una ruleta en los niños del grado 1° A del colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta Norte de Santander.

Evaluar el desempeño de los educandos por medio de los juegos aplicados en el proyecto de aula con los niños del grado 1°A

2.10 METODOLOGIA

De acuerdo al diagnóstico y al proceso de evaluación que implementa la institución en cuanto a su Proyecto Educativo Institucional en el grado 1°A del colegio el Carmen Teresiano se aplicara el proyecto de aula llamado “LA RETROALIMENTACION PARA FOMENTAR EL DOMINIO DE CONCEPTOS A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DEL GRADO 1°A DEL COLEGIO EL CARMEN TERESIANO DE CUCUTA, NORTE DE SANTANDER”, para la ejecución del mismo se realizara bajo una método cualitativo y el tipo de investigación acción participativa.

González y Hernández, (2003). Una de las características más importantes de las técnicas cualitativas de investigación es que procuran captar el sentido que las personas dan a sus actos, a sus ideas, y al mundo que les rodea. Este método permite comprender mejor la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades, recursos), y a su vez planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla. Así mismo, es de corte descriptivo porque expresa las características de un grupo determinado de personas evaluando diversos aspectos personales y sociales, ya que este corte permite conocer la situación real de la población.

“la investigación acción participativa no se trata de realizar una investigación por la investigación, ni por satisfacer un mero "apetito intelectual", sino que ella debe estar vinculada a la transformación. El quehacer investigativo debe tener una clara vinculación con la práctica transformadora, lo que supone la superación de la división clásica entre el "sujeto" y el "objeto" de la investigación, toda vez que el objeto se transforma en el sujeto consciente que participa en el análisis de su propia realidad con

el fin de promover su transformación” Elmer Galván citado por Ander-egg, Ezequiel (2003)

2.11 Escenario

El escenario donde se desarrolló el proyecto de aula fue Colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta Norte de Santander.

2.12 Población

La población a la cual fue dirigido el proyecto de aula son los educandos del Colegio El Carmen Teresiano del grado primero A, con edades entre 6 y 7 años.

2.13 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Plan de trabajo cronograma de actividades

Tabla 1

ACTIVIDADES	SEMANAS									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Entrega de la carta de presentación a la institución.	x									
Jornadas de observación	x	x	x							
Jornadas de Intervención				x	X	x	x	x	x	
Entrega de informe proyecto de aula										x

2.14 PROPUESTA

La ruleta de la retroalimentación

2.15 Ejes temáticos

Tabla 2

ASIGNATURAS	EJES TEMATICOS
CIENCIAS NATURALES	LOS ANIMALES CARROÑEROS FUENTES DE LUZ FUENTES DE SONIDO FUENTES DE CALOR ¿QUE ES LA ENERGÍA? CLASES DE ENERGÍA USOS DE LA ENERGÍA
LENGUA CASTELLANA	DIMINUTIVOS Y AUMENTATIVOS

2.16 ACTIVIDADES

TABLA 3 ACTIVIDAD 1

LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN
Eje temático: procesos biológicos(parasitismo, depredación, mutualismo, competencia y animales carroñeros)
Nombre del juego: el ahorcado
Desarrollo: se iniciara el juego organizando el aula de clase en forma de U, se divide en dos partes, un equipo será el color rojo y el otro el amarillo, se sorteara que equipo inicia adivinando un número del 1 al 3, se tendrá listo el contenido de palabras, el jugador que inicia dará la vuelta a la ruleta(proyecto de aula)y el número que la ruleta indique será la palabra que deberá adivinar

diciendo letra por letra, si falla con cada una de las letras se hará un dibujo en el tablero por partes como imagen de un cuerpo hasta que llegue a la línea del ahorcado, de lo contrario si acierta deberá decir qué significado tiene esa palabra y así obtendrá punto.

Nota: el grupo contrario puede llegar a robar punto si no responde de manera acertada.

Resultados: se logró reforzar los conceptos referentes a los procesos biológicos.

Bibliografía: aprende.colombiaprende.edu.co

TABLA 4 ACTIVIDAD 2

LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN

Eje temático: fuentes de luz y calor

Nombre del juego: rule preguntas

Desarrollo: se iniciara el juego de retroalimentación organizando el grupo en mesa redonda, se ubicara la ruleta en frente de los jugadores se tendrá una lista previa con preguntas del tema anterior Visto en clase, la maestra en formación seleccionara quien inicia el juego, el participante le dará vuelta a la ruleta, cuando la ruleta pare dará un numero el cual es una pregunta que deberá responderla, si el niño no responde otro participante tendrá la oportunidad de responder y obtener punto a su favor; los niños que obtengan más puntos tendrán la misma cantidad sumatoria para la guía de trabajo posterior.

Resultados: se logró reforzar los conceptos sobre el tema de las fuentes de luz y calor

Bibliografía: juego la ruleta, Brillith carolina pallares

TABLA 5 ACTIVIDAD 3

LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN
Eje temático: la energía eólica
Nombre de la actividad: manualidad molino de aire
<p>Desarrollo: se iniciara la actividad organizando el aula de clase en forma de U, se le entregara a cada niño un cuadrado de papel con el cual deberán seguir las instrucciones de la maestra en formación; se recortaran las puntas se doblaran y luego se pegaran de forma que quede en forma de molino con cuatro hélices, luego con ayuda de la maestra se le colocara a un palito de chuzo un chinche el cual sujetara la hélice y permitirá que el viento le dé movimiento tal cual como un molino de aire.</p> <p>Posteriormente los niños junto con la docente saldrán al patio de vientos a poner en funcionamiento y verificar como el viento produce energía eólica que hace mover aleatoriamente el pequeño molino.</p>
Resultados: se logró reconocer el trabajo que realizan los molinos a través del aire para producir energía.
Bibliografía: Tutorial para realizar un molino de aire https://youtu.be/tHzBjhxQhwg

TABLA 6 ACTIVIDAD 4

LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN
Eje temático: la energía, clases de energía y cuidados de la energía

Nombre del juego: Rompe cocos de palabras

Desarrollo: se iniciara con la organización del aula de clase donde se realizaran en parejas y cada uno se les entregara una serie de letras las cuales conforman una palabra relacionada con los temas que se vieron sobre la energía, el que logre formar las palabras levantara la mano y se le hará una pregunta sobre las palabras que formaron si contestan de manera acertada se le anotara punto a su favor, y se les entregara otras palabras para formar.

El equipo que logre formara más cantidad de palabras será el que ganara puntos para la próxima evaluación de procesos.

Resultados: se logró reforzar los conceptos sobre la energía y las clases de energía, además se el trabajo en equipo y se afianzaron relaciones entre pares.

Bibliografía: Juego armar palabras, Brillith carolina pallares

TABLA 7 ACTIVIDAD 5

LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN

Eje temático: relaciones del ecosistema y la energía.

Nombre del juego: alcanza una estrella

Desarrollo: se organizara el aula de clase en forma de U, se pegaran en el tablero 16 estrellas algunas con una rayita de color en las cuales estará plasmada una pregunta sobre los temas vistos anteriormente, la maestra le pedirá a la maestra facilitadora que diga un numero de la lista quien será el primero que pasara girar la ruleta y el número que caiga será el que s dirigirá a tomar la estrella correspondiente leerá la pregunta que contiene y la responderá si la contesta bien tendrá punto a su favor de lo contrario otro niño podrá hacerlo por él y le quitara el punto, luego tendrá otra oportunidad de pasar. Los niños que acierten las preguntas tendrán un punto a su favor en la evaluación bimestral.

Resultados: se logró fortalecer los conceptos vistos sobre las relaciones del ecosistema y la energía.

Bibliografía:

tutorial juego alcanza una estrella <https://www.youtube.com/watch?v=kd1QoKtytJA>

TABLA 8 ACTIVIDAD 6

LA RULETA DE LA RETROALIMENTACIÓN

Eje temático: fuentes de luz calor y sonido, la energía

Nombre de la actividad: MI exposición

Desarrollo: se distribuirá el aula de clases en parejas se les entregaran revistas que contienen imágenes de animales y también podrán sacar el material que se les pidió con anterioridad recortes de animales, se les entregara un pliego de papel bond en el cual deberán idear una cartelera con el

tema que la maestra les indique, en el tablero se plasmara la forma como debe quedar puesto que debe tener algunas partes la cartelera como título, imagen, concepto y ejemplo, la forma de adornar será libre.

Para la próxima clase se realizara en parejas una exposición de su cartelera indicando como fue la realización de la misma y la maestra realizará una pregunta a cada integrante; se tomara nota de la actividad se dará una calificación y se pasara al genosoft como trabajo en clase.

Resultados: los niños lograron tener una excelente fluidez verbal y dominio de conceptos.

Bibliografía: trabajo en clase exposición, Brillith Carolina Pallares

CAPITULO III

3.1 INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES, DISEÑO, EJECUCION Y EVALUACION.

.3.1.1 FASE 1

Durante la primera fase se llevó a cabo la observación participante la cual tuvo una duración de tres semanas en las cuales se lograron identificar las necesidades que presentaba el aula de clase de primero A, en esta misma etapa nace la idea para la ejecución del proyecto de aula el cual tiene como objetivo romper con la monotonía y generar un dominio de conceptos para que los niños fortalezcan su proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.2 FASE 2

En la segunda fase se da inicio a la propuesta de proyecto de aula llamado La retroalimentación para fomentar el dominio de conceptos a través del juego, para el cual se diseñó una ruleta llamada la ruleta “rule cárter” con la cual los niños realizaban repaso de conceptos por medio de los juegos que tiene cada número de la ruleta y se aplican según el tema que se desee retroalimentar.

3.1.3 FASE 3

La fase tres fue la finalización del proyecto de aula el cual se realizó una retroalimentación en general de todos los temas del último periodo donde se llevó a cabo un juego de preguntas en competencias por equipos, también se realizó durante la

semana de presentación de evaluaciones bimestrales la ejecución diversos juegos de salón y algunas manualidades.

3.2 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN

Observación Participante: DeWALT & DeWALT (2002). “La observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades”

Diarios de Campo: Según Bonilla y Rodríguez (2007) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”

Tabla 9

PROCEDIMIENTOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Participante	<ul style="list-style-type: none"> • Observación participante • Registros en Diario de campo. • Construcción de Portafolios de aprendizaje • Análisis de la información
Investigación y	Revisión	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de documentos legales (C.N,

documentación sobre el tema	documental.	Ley 115, Decreto 1860, Resolución 2343, lineamientos curriculares). • Revisión del PEI, Manual de Convivencia, Diario Observador de los estudiantes, Planeador de clase.
-----------------------------	-------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CAPITULO IV

4.1 INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES

Durante el proceso de práctica integral desarrollado en el colegio el Carmen Teresiano se llevaron a cabo algunas actividades las cuales fortalecieron el aprendizaje de la maestra en formación puesto que se participó de manera activa y propositiva algunas de ellas fueron:

Tabla 10 actividad intrainstitucional 1

Nombre de la actividad: la piñata celebración de cumpleaños, niños de primaria
Objetivo: celebrar los cumpleaños de los niños de primaria
Propósito: afianzar las relaciones entre los niños, divirtiéndose y pasando una tarde agradable y feliz
Desarrollo: se inició la fiesta a las 3:00 pm, con la intervención de re creacionistas, luego se pasó a realizar entrega de regalos celebrando el día del amor y la amistad, seguidamente se hizo un compartir de refrigerio y helado, y al finalizar se dio un tiempo para que los niños se divirtieran junto con las maestras en formación en un baile llamado la hora loca.
Evaluación: el evento realizado fue muy agradable y muy organizado, además es importante porque los infantes pasaron una tarde de alegría y esparcimiento.

Tabla 11 actividad intrainstitucional 2

Nombre de la actividad: Noche de Velada Artística
Objetivo: integral la comunidad educativa
Propósito: mostrar los talentos de los estudiantes Carmelo teresianos
Desarrollo: la velada artística inicio a las 6:00 pm, con la apertura por parte de la banda del colegio, luego se realizó un recorrido por todas las bases de exhibición de los cuadros de arte de los educandos, se presentaron los grupos de baile de maestros y estudiantes, se realizó un concurso de trajes reciclables y se finalizó con la premiación a los mejores presentaciones de la noche.
Evaluación: la integración familia escuela y comunidad es muy importante para el desarrollo integral de los niños.

Tabla 12 actividad intrainstitucional 3

Nombre de la actividad: Día del niño (HALLOWEEN)
Objetivo: celebrar el día del niño
Propósito: festejar con los niños la fiesta de Halloween
Desarrollo: se dio inicio a la actividad a las 11:00 am, donde se realizó un desfile de cada grupo en el cual los estudiantes mostraron sus disfraces a los demás niños, se realizó la entrega de obsequios por parte de la coordinadora académica a cada grupo caracterizándolo por las cualidades desempeñadas como grupo, también se recibió un pequeño detalle por parte de la personera estudiantil a los niños de primaria; la actividad finalizo a las 12 pm, hora en la que partieron los niños a sus casas.
Evaluación: se evidencio sentido de pertenencia y participación por parte de los niños y padres de familia; además los maestros por reconocer este día tan

significativo para los niños.

Tabla 13 actividad intrainstitucional 4

Nombre de la actividad: Salida pedagógica al cine
Objetivo: Desarrollar espacios de integración
Propósito: promover la unión entre los niños de primaria.
Desarrollo: se organizó cada aula de clase, saliendo al patio central, luego se trasladaron los niños junto con las maestras a cine metro donde se ubicaron los niños por grado, se les entrego el refrigerio, proyecto la película el capitán calzoncillos la cual tuvo una duración de aproximadamente dos horas, luego se realizó en forma ordenada la salida del cine y finalmente se llegó al colegio y de allí partieron los educandos a sus hogares.
Evaluación: las salidas pedagógicas en la institución favorecen el desarrollo de los niños puesto que es un incentivo por los resultados y el buen comportamiento que promueven en la institución.

Tabla 14 actividad intrainstitucional 5

Nombre de la actividad: entrega de informes tercer periodo
Objetivo: entregar informes del rendimiento académico de los estudiantes
Propósito: dar a conocer a los padres de familia el rendimiento académicos de los niños
Desarrollo: se dio inicio a la reunión a las 6:00, donde se les dio a conocer a los padres de familia algunos de los parámetros para que los niños quedaran eximidos de las evaluaciones bimestrales del cuarto periodo, el puntaje que debía tener y también se dio a conocer las dificultades que presentaron para que con la supervisión de ellos tomaran correctivos de los mismos. Se mostró el informe a los acudientes los cuales firmaron y escribieron un mensaje positivo a sus hijos para

motivarlos; la actividad finalizo a las 7:00am y se dispuso a la clase a partir de la segunda hora.

Evaluación: se evidencio el compromiso y responsabilidad de los padres de familia hacia sus hijos en los procesos formativos.

CAPITULO V

5.1 INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

Durante la práctica docente se fortalecieron las habilidades y destreza por la maestra en formación, además se logró el objetivo principal que era contribuir con el desarrollo integral de los estudiantes impartiendo enseñanzas de una manera significativa, logrando llevar a cabo el proyecto planteado con las estrategias propuestas.

TABLA 15 DEBILIDADES Y FORTALEZAS

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Dominio de grupo	Espacios para la realización de actividades
Recursividad	Letra cursiva
dinamismo	Distribución de tiempo

5.2 CO EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Articulación entre teoría y práctica.

Buena apropiación del campo disciplinario y profesional.

Gestiono e intervino con acciones creativas solucionando parte de la problemática presentada en el aula.

Logro una buena comunicación con niños y niñas y maestra facilitadora.

Mostro buena disposición para aceptar correcciones y mejorar aspectos pedagógicos que necesitara en su futuro desempeño.

Cumplió responsablemente con las actividades asignadas durante el tiempo de práctica y aportó al aula saberes recibidos en su proceso de formación.

5.3 EVALUACIÓN DE LA SUPERVISIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

En el proceso de formación integral de las estudiantes que desarrollan como modalidad de grado la práctica en el contexto real vive la experiencia significativa de lo que un maestro logra en el aula y fuera de ella, junto a los estudiantes que hacen parte de este trabajo.

Se destaca el desempeño de la licenciada en pedagogía infantil que está próxima a cumplir con su meta que es ser profesional en el área de educación y ser parte del cambio y la transformación de la sociedad.

CONCLUSIONES

A través del presente proyecto de aula se encontraron resultados significativos puesto que implementando la retroalimentación se logró obtener eficacia en el proceso de aprendizaje de los educandos.

Por medio de los juegos que se implementaron para el proceso de retroalimentación se pudo observar que los niños dan respuestas asertivas y positivas a las preguntas generando durante las actividades, mantienen buenas relaciones con los demás, lo que se pudo evidenciar por su alegría, participación, motivación cambio en sus desempeños al realizar guías, trabajos y evaluaciones.

Se puede decir también que a través de la información clara que se brinda los estudiantes avanzan y refuerzan en cada una de sus habilidades y alcanzan los logros esperados y llegaron a dominar conceptos que tal vez no eran tan claros como cuando se reforzaban por medio de los juegos de retroalimentación.

RECOMENDACIONES

Se da como única recomendación seguir implementando la retroalimentación como herramienta para reforzar las temáticas de las clases puesto que en la institución se realizan continuamente evaluaciones y pruebas, lo que hace un poco aburrido que los niños se aprendan los conceptos de memoria por el contrario jugando y retroalimentando se quedarán los conocimientos para siempre porque no se está forzando a aprender si no que los niños se están divirtiendo y aprendiendo.

REFERENCIAS

Dr. Valverde A (1993) Revista trabajo social,
<http://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Lozano Martínez, Fernando Gustavo; Tamez Vargas (2014)
 RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
 A DISTANCIA RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, Asociación
 Iberoamericana de Educación Superior a Distancia Madrid, Organismo Internacional.

CAMPOS ROCHA, ESPINOZA GÁLVEZ(2006) JUEGO COMO ESTRATEGIA
 PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA. Seminario
 para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales UNIVERSIDAD
 DE CHILE Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación Santiago, Chile
 2006 EL

Minerva Torres,2002 El juego: una estrategia importante Educare [en línea], 6 (octubre-
 diciembre) [http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907)

Ander-Egg E (2007) Repensando la Investigación-Acción Participativa Por. Grupo
 editorial Lumen Hvmanitas.
http://aulavirtual.agro.unlp.edu.ar/pluginfile.php/34553/mod_resource/content/1/10ANDER-EGG-Ezequiel-La-investigacion-propiamente-dicha.pdf

Dr. Hernández Sampieri(2010). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Quinta
 edición McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
<http://www.pucesi.edu.ec/web/wp-content/uploads/2016/04/Hern%C3%A1ndez-Sampieri-R.-Fern%C3%A1ndez-Collado-C.-y-Baptista-Lucio-P.-2003.-Metodolog%C3%ADa-de-la-investigaci%C3%B3n.-M%C3%A9xico-McGraw-Hill-PDF.-Descarga-en-1%C3%ADnea.pdf>

Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Vicerrectoría Académica, Instituto
 Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey
http://www.uniminuto.edu/documents/968618/6188905/exposicion_como_tecnica_didactica.pdf/c7987d56-fa5a-4dfc-b9d9-a1d08bc2f457

García Pérez L (2016),ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y PEDAGÓGICAS BASADAS
 EN EL JUEGO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA
 Y APRENDIZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR, EN EL GRADO
 TERCERO 01 DEL COLEGIO BICENTENARIO DE CÚCUTA,

Leyva Garzón M (2011) “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”,
 Universidad Javeriana Bogotá Colombia

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

Martínez A (2007) La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación

<https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin.pdf>