



MODELO DE RETROALIMENTACIÓN HACIA UNA PERSPECTIVA DE INNOVACIÓN, BASADO EN LA LUDOEVALUACIÓN

Mtra. Cinthia Lisette Luna García

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores Monterrey
clisette31@gmail.com / a01687574@tec.mx

Dra. María Eugenia Gil Rendón

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores Monterrey
maru.gil@tec.mx

Área temática: Evaluación Educativa.

Línea temática: Evaluación del y para el aprendizaje

Tipo de ponencia: Intervención educativa sustentadas en investigación



Resumen

El presente proyecto de intervención toma lugar en un colegio privado de la Ciudad de Tlaxcala, México. Se realizó en un segundo grado de primaria con una participación 20 estudiantes. Tiene como objetivo diseñar experiencias de aprendizaje con base en la propuesta de ludoevaluación Borja (2013), que será evaluada con el modelo de retroalimentación de Hattie y Timperley (2007) con el fin de generar estrategias para el proceso de evaluación, así como un instrumento que permita reconocer el logro de los aprendizajes, habilidades y destrezas de los alumnos de dicho nivel. Se detonó un diagnóstico inicial para reconocer los saberes y sentires respecto al proceso de evaluación, fue aplicado a alumnos y padres de familia. Se diseñaron experiencias de aprendizaje basadas en la metodología de ludoevaluación, respaldadas en un repositorio de evidencias. La elaboración del instrumento de retroalimentación fue co-diseñado con los estudiantes de grupo. Posterior a la intervención, se obtuvieron resultados como: experiencias de aprendizaje basadas en la propuesta de ludoevaluación que permitieron gozo y disfrute de la experiencia evaluativa por parte de los educandos participantes y un instrumento de retroalimentación que coadyuvó la tangibilización de procesos de autorregulación y matices metacognitivos que apuntalan al proceso de autoevaluación. Se concluyó que el acto de dar voz a los estudiantes en el proceso de evaluación provee beneficios integrales al acto y hecho educativo, así como propiciar un ambiente de aprendizaje enriquecedor y significativo.

Palabras clave: evaluación , retroalimentación, ludoevaluación, educación primaria.

Introducción

La evaluación educativa aloja un sin fin de posturas paradigmáticas respecto a qué, cómo, para qué evaluó, con qué evaluó; es verdad que a lo largo de la vida se tiene un contacto con el proceso evaluativo, pero que tan borrosa o sombreada ha sido la concepción respecto a las necesidades delimitadas en el verdadero objetivo de evaluar. La investigación en cuestión busca arraigar una perspectiva de factibilidad y aceptación a los principios pedagógicos que el contexto evaluado tenga arraigado, con la intención de construir una nueva visión de evaluación educativa en el nivel primaria.

La tendencia evaluativa del colegio en cuestión posee matices heteroevaluativos, autoevaluativos, coevaluativos y matices activos de retroalimentación. El personal docente se apega mayormente al uso de rúbricas, listas de cotejo y cuestionarios. El acto evaluativo del colegio en cuestión prepondera una visión de índole formativa-sumativa a través de instrumentos.

La retroalimentación (feedback) se encuentra presente en sus prácticas evaluativas, pero la misma carece de herramientas/instrumentos para sustentar el diálogo y análisis que se lleve a cabo con los educandos. El uso de instrumentos de evaluación permite una lectura concreta de los resultados obtenidos por los educandos en cuestión, sin embargo, no son flexibles a los procesos de aprendizaje de todos los educandos, sin dejar de lado, que el instrumento evidencia poco el proceso metacognitivo “autoevaluación” de los alumnos de nivel primaria.

La presente intervención tiene la intención de visibilizar el área evaluativa equilibrando el índice heteroevaluativo, ya que por efectos circunstanciales mundiales y sanitarias, se requerirán de instrumentos que operen de manera robusta el proceso de evaluación, es por ello que la aplicación de un modelo de retroalimentación sería idóneo para el contexto seleccionado, a lo cual detona la presente pregunta: ¿Cómo aplicar un modelo de retroalimentación en el nivel primaria, en un colegio mexicano, con una perspectiva hacia la innovación? (Hattie, 2007).

Desarrollo

La evaluación educativa aloja un sin fin de definiciones, la diversidad de estas da pie a delimitar y escoger la más óptima al proyecto en cuestión. Para efectos de la presente, se utilizará la definición que mejor se apega a la esencia esperada de intervención. Evaluación es un “proceso que ayuda a determinar en qué medida los objetivos educativos han sido alcanzados” (Tyler, 1950 en Lukas, 2015).

La evaluación es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite conocer y explorar con detalle los resultados obtenidos en un determinado período de tiempo, es una pausa que incita un proceso de reflexión, reconocimiento y recuperación de los momentos vividos en la experiencia de enseñanza-aprendizaje; la presente reflexión potencializa que el sujeto o sujetos involucrados emitan un juicio crítico respecto a lo revisado, con ello, se permite

la edificación de nuevas estrategias, que podrían encaminar las acciones que normalmente se realizan o bien un reajuste y reconstrucción de estas, dichas modificaciones estarán pensadas con el fin de alcanzar el objetivo planteado (Gallardo, 2013) (Escudero, 2003).

La evaluación educativa permite reconocer la realidad educativa en la cual se encuentra el proceso de aprendizaje, reconociendo, lo que el alumno(a) sabe: evaluación diagnóstica, lo que el alumno(a) va aprendiendo: evaluación formativa y lo que el alumno (a) aprendió: evaluación sumativa (Spakowsky, 2015).

El educando de segundo de primaria, requiere de estrategias evaluativas formativas que le permitan desenvolverse y ser graduado con base a lo que manifieste en la brecha existente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello es imprescindible que se busque una solución que permita que el proceso de reflexión este impregnado con matices de escucha, diálogo, diversión, expresión y sobre todo flexibilidad a los diferentes niveles de logro, dicho lo siguiente, se plantea la interrogante, ¿cómo propiciar un proceso de evaluación formativa, apegada a las necesidades de los alumnos de segundo de primaria? (Mir Costa, 2016).

La respuesta a la presente interrogante es mediante la propuesta de “ludoevaluación”, que tiene como intención restablecer y brindar una perspectiva novedosa hacia el acto de evaluar.

Ludoevaluación acuña el término de evaluar como un proceso que implica recopilar datos y evidencias medibles que permitan conocer el proceso de aprendizaje y los resultados del presente de una manera divertida y alegre, donde los agentes de la triada escolar se ven involucrados en la experiencia, hablando específicamente de docentes-alumnos-padres de familia, por otro lado, busca abolir los tiempos de angustia que podrían conllevar un proceso evaluativo, sino más bien, que sea un momento de gozo con matices festivos, podría parecer inalcanzable la postura de la autora para los lectores respecto a la presente, sin embargo, es objetiva su apreciación dado a lo que se plantea (Borja, 2013).

Los docentes son un factor importante en el proceso de mediación entre los momentos de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación, tendrán que adoptar una postura de confidente del grupo, capaz de mediar e incentivar el diálogo, la participación, el respeto y validación a las opiniones de los otros, así como mantenerse a la vanguardia teórica que le permita justificar los progresos, áreas de oportunidad, manifestaciones y acciones (Pedroza, 2017).

Ahondado a ello, para que una propuesta innovadora de esta índole cobre lugar en el ámbito educativo del nivel primaria, requerirá cumplir con el papel estipulado de la evaluación in situ, sin perder de vista, la creatividad, espontaneidad y alegría para generar un ritual que garanticen que los educandos se adhieran a la dinámica de evaluarme, evaluar a los otros y me evalúan, para ello se requerirá de igual manera un instrumento que respalde el acto formativo de evaluar (Borja, 2013).

A partir de ello, el presente estudio se retoma con base al modelo de retroalimentación de Hattie y Timperley, 2007; mismo que respalda la parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje, hablando de tomar al estudiante como parte del acto de evaluar, dotándolo de habilidades y

herramientas que lo remitan a un proceso metacognitivo de su propio proceso de aprendizaje (Horbath, 2015).

El modelo tiene como intención generar comunidad en el acto de evaluar, donde el docente genera un instrumento que le permite reconocer la perspectiva del alumnado desde la guía y parámetros que el curso, asignatura o actividad delimite, para ello se requerirá que previo al proceso evaluativo, el educando este enterado de los lineamientos por los cuales será evaluado, la comunicación bidireccional (docente-alumno) deberá ser en una dinámica de comunicación y escucha activa.

El proyecto de intervención realizado se plantea como respuesta a la búsqueda, diseño y aplicación de un modelo de retroalimentación basado en la propuesta de ludoevaluación, en un grupo segundo año de primaria, con una población de 20 educandos. Las diversas actividades de implementación se gestionaron a lo largo de cuatro semanas, con la intención de que los estudiantes pudiesen tener una base sólida para el logro del objetivo de la unidad de indagación. Gran parte de las experiencias de aprendizaje aplicadas se basaron en la propuesta de ludoevaluación; tomando tres principios esenciales de la misma: “dar voz a las propuestas de los estudiantes”, “aprender con los estudiantes” “gozo y disfrute de la experiencia evaluativa” (Borja, 2013).

El objetivo general del presente proyecto es diseñar experiencias de aprendizaje, con base en la propuesta de ludoevaluación (Borja,2013), que será evaluada con el modelo de retroalimentación de Hattie y Timperley (2007), para niños de segundo de primaria, con el fin de generar estrategias para el proceso de evaluación, así como instrumentos que permitan reconocer el logro de los aprendizajes, habilidades y destrezas de los alumnos de dicho nivel.

Para el logro del objetivo general se requirió del planteamiento de objetivos específicos acompañado de acciones que permitirán el logro de los mismos.

- a. Diseñar 5 experiencias de aprendizaje con la propuesta de ludoevaluación, tomando en cuenta los elementos involucrados en la unidad de indagación “Who we are” del programa escolar IB. Cada experiencia contaba las fases sugeridas por la propuesta de ludoevaluación: propósito, recursos, descripción, retroalimentación y toma de decisiones.
- b. Evaluar el portafolio de evidencias con el modelo de retroalimentación de Hattie y Timperley (2007), retomando preguntas y creación del instrumento elaborado en co-diseño con los estudiantes.
- c. Socializar los resultados obtenidos con los educandos y padres de familia, con el fin de promover una comunicación eficiente respecto a los resultados obtenidos y plasmados en el instrumento.

La organización y planeación de actividades se muestra con detalle en la Tabla 1.

Tabla 1. Planificación de actividades

Actividad	Tiempo estimado	Fecha estimada de realización	Compromiso
Redacción de experiencias de aprendizaje.	Una semana	22/08/2022 al 25/08/2022	Diseñar experiencias de aprendizaje. Materiales y recursos.
Elaboración de padlet	Tres días	26/08/2022 al 29/08/2022	Enviar a la institución educativa. Personal directivo.
Elaboración de instrumento de retroalimentación.	Tres días	26/08/2022 al 29/08/2022	Preparar con base a la planificación, en versión digital y escrita.
Aplicación de situación "Looking for the knowledge"	Un día	06/09/22	Aplicación y revisión de la situación a aplicar.
Aplicación de situación "Explore"	Dos días	08/09/22	
Aplicación de situación "Compare"	Dos días	12/09/22	
Aplicación de situación "Sharing with others"	Dos días	13/09/22	
Aplicación de situación "My knowledge journal"	Un día	19/09/22	
Evaluación de evidencias	Una semana	19/09/2022 al 23/09/2022	Evaluación y análisis de evidencias.
Socialización de resultados a alumnos	Una semana	26/09/2022 al 30/09/2022	Generar espacios de diálogo.
Socialización de resultados a padres de familia	Una semana	Tiempos y modalidad establecida con los padres de familia	Generar espacios de diálogo.

Nota: Elaboración propia

Resultados

Las diversas actividades de implementación se gestionaron a lo largo de cuatro semanas, con la intención de que los estudiantes pudiesen tener una base sólida para el logro del objetivo de la unidad de indagación. Gran parte de las experiencias de aprendizaje aplicadas se basaron en la propuesta de ludoevaluación; tomando tres principios esenciales de la misma: "dar voz a las propuestas de los estudiantes", "aprender con los estudiantes" "gozo y disfrute de la experiencia evaluativa" (Borja, 2013).

En la tabla 5, se muestran los objetivos de cada una de las experiencias de aprendizaje y los comentarios emitidos por los estudiantes y reacciones observadas a lo largo de las sesiones, donde el aspecto lúdico y tecnológico eran los principales actores. En la presente tabla, se puede observar el impacto de las experiencias de aprendizaje fundamentadas en aspectos de índole lúdico y tecnológico. Coadyuvo a mantener el interés de los estudiantes en la temática a trabajar. Con base, a la metodología de ludoevaluación el alumno se volvió agente activo en el proceso de aprendizaje, de ahí radica el grado de aceptación e interés en las mismas (Borja, 2013).

Tabla 5. Impresiones de las experiencias de aprendizaje

Experiencia de aprendizaje	Objetivo general	Parámetros lúdicos	Comentarios de los estudiantes	Reacciones de los estudiantes
“Be healthy”	Understand the concept of health.	Búsqueda de la palabra misteriosa (Health). Trabajo en equipo.	“Podemos seguir buscando pistas” “Jamás olvidaré esta palabra”	Sonreían, reían y corrían por el espacio. Expresiones corporales que demostraban energía.
“Healthy food”	Identify and recognize healthy food vocabulary: fruits and vegetables.	Practicar vocabulario Adivina ¿quién soy? Cajas sensoriales, para conocer nuevas palabras.	“Creí que nunca volvería a sentir texturas” “Y si... agregamos más palabras” “Mi juego de mesa favorito, ahora lo uso en mi salón”	Manifestaban curiosidad y manifestaban agrado por las actividades, entre pares colaboraban para continuar jugando.
“Healthy life”	Compare the characteristics of the different lifestyles (healthy-unhealthy)	Lanza el dado y explica tus indagaciones.	“Quiero pasar otras y explicar a mis compañeros”	Participación activa a lo largo de la actividad. Esperaban su turno ansiosos. Deseaban repetir su participación
“Healthy habits”	Explain their own knowledge about a healthy life.	Anima las frutas con la aplicación “Chatterpix”	“ Me gustaría grabar mi video de nuevo, estoy segura que puedo mejorarlo”	Tuvieron iniciativa para autoevaluar su trabajo, cabe mencionar, que no fue solicitado por la docente en cuestión.

Nota: Elaboración propia

Se pudo visualizar la participación activa e integral del aprendiz al proponer nuevas formas de trabajar y revisar el proceso de su propio aprendizaje, los estudiantes adoptaron matices de autonomía en el proceso autoevaluativo. El acto de participación fue vinculado directamente con parámetros formativos que aluden al proceso de autoevaluación. Se entreve que uno de los principales motivadores para el presente resultado, fue consecuente por las diversas actividades de evaluación en las cuales ellos fueron involucrados (García, 2015).

El estudiante emitía un comentario y/o pregunta, la docente cuestionaba y dialogaba respecto a lo emitido por el estudiante con la intención de propiciar momentos y comentarios basados en la reflexión, con el paso de las semanas los estudiantes de manera naturalizada comentaban y dialogaban con perspectivas reflexivas, haciendo denotar en el educando decires y sentires apegados a la sistematización de los círculos reflexivos llevados a cabo en las intervenciones, con ello es posible tangibilizar procesos de autorregulación, dado a la activación de destrezas, comportamientos y cogniciones que previamente los estudiantes habían trabajado a lo largo de las experiencias de aprendizaje y activados de manera posterior en los momentos de interacción (Zimmerman, 1989 por Quintero, 2022).

Al concluir la intervención con los educandos, se llevó a cabo el modelo de retroalimentación con pictogramas basado en el modelo de Hattie y Timperley; el objetivo del mismo era tener un momento de diálogo mediado por un instrumento creado en conjunto con los educandos que permitiera tangibilizar el grado de dominio y logro en los distintos indicadores involucrados.

A continuación, se presenta en la figura 14 el instrumento de retroalimentación diseñado de manera grupal, mismo que se organizó para su correcta aplicación. Posee pictogramas que fueron seleccionados y nombrados por los educandos de segundo año de primaria, algunos indicadores poseen una escala de colores (verde, amarillo y rojo) representado en formato de semáforo, los estudiantes opinaron que era más idóneo darse cuenta de su desempeño a través del presente formato, la elección de la disposición del semáforo es debido a experiencias previas y significativas en otros años escolares, entre ellas las herramientas aplicadas durante la fase de diagnóstico.

Figura 14. Modelo de retroalimentación

HOW IT WENT?				
Feed up ¿Hacia dónde voy?	Explain their own knowledge about a healthy lifestyle.			
Feed back ¿Cómo voy?				
Feed forward ¿Qué sigue después de esto?				
Proceso y tareas ¿Cómo lo hice?				
Self assessment Teacher message	T	S		

Hattie, J., y Timperley, H. (2007). The power of feedback. Review of educational research, 77 (3), 81-112. <https://doi.org/10.31810/rere.2007.77.3.81>
Palma, S. (2022). España. Licencia: CC BY-NC-ND. Recuperado en <http://www.ornitosis.org>

(Elaboración propia, por Hattie y Timperley, 2007 en Gallardo, 2015).

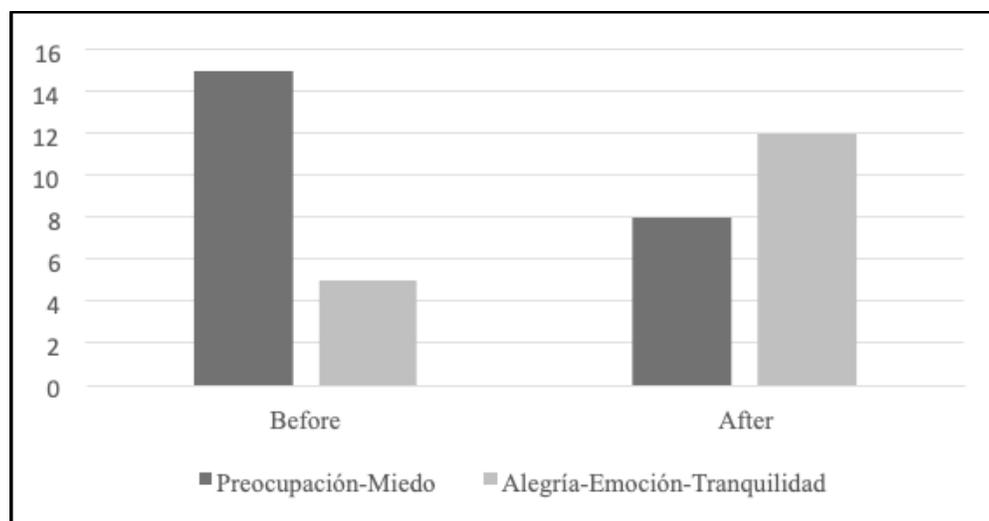
Con base, a los planteamientos identificados y desarrollados por los autores Hattie y Timperley (2007), se puede rescatar que la disposición del instrumento en el formato a presentar y el alcance de este, posee las condiciones idóneas para el intercambio “feedback”. Es un instrumento ético, dado que los alumnos reconocen e identifican los parámetros a evaluar, a su vez, es idóneo para la edad escolar en el cual se aplicó.

El diagnóstico realizado previo a la intervención educativa tenía como objetivo indagar y recuperar la realidad de los alumnos de segundo grado de primaria respecto a su experiencia evaluativa como educandos del colegio, posterior a la intervención educativa llevada a cabo, se aplicó el instrumento que permitiese realizar un contraste con los resultados del diagnóstico inicial.

Para ello, de manera individual se conversó con los estudiantes y se les presentó un jamboard, en la cual ellos podrían expresar sus sentires y decires con el proceso evaluativo llevado a cabo: retroalimentación.

La mediación del presente instrumento tenía como objetivo que los estudiantes contrastarían su sentir respecto a la evaluación previo a conocer el modelo de retroalimentación y posterior al haber sido partícipes del mismo. En la figura 23, se presenta el instrumento y los resultados obtenidos del mismo.

Figura 23. Before Vs After



(Elaboración propia)

Con base, a lo observado anteriormente se puede concluir que los educandos pese a no estar familiarizados con una experiencia de retroalimentación como se planteó en la intervención; fueron capaces de identificar que la experiencia evaluativa mediada por un instrumento podría entrever matices de incomodidad o preocupación.

Posterior a la aplicación de la intervención basada en la ludoevaluación y los efectos del modelo de retroalimentación coadyuvó que los estudiantes lo identificarán como una experiencia

enriquecedora y valiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando entrever que lo sucedido en el momentúm deberá ser aceptado como punto crucial a la mejora continua.

Los rasgos iniciales del diagnóstico enunciaban que los estudiantes poseían una amplia noción respecto a las diversas formas de evaluación, el presente bagaje fue de utilidad para poder incorporar diversas dinámicas evaluativas. Ahondado a ello, el proceso inicial de diagnóstico, tenía como intención reconocer los matices emotivos de los estudiantes respecto al proceso de evaluación, los porcentajes aludían a percepciones positivas y de aceptación al acto de ser evaluados; posterior a la experiencia de retroalimentación se pudo denotar que los estudiantes reconocían con alegría, entusiasmo y orgullo el “feedback” resuelto en el gráfico específico, como una experiencia enriquecedora, omitiendo de manera general rasgos emotivos que aluden al nerviosismo o estrés.

El proceso de investigación, planificación y aplicación llevado a cabo en el presente proyecto de intervención educativa, permitió que los educandos demostrarán un lenguaje corporal relajado en el acto evaluativo mediante la retroalimentación, se entrevén matices de confianza al ser escuchados por la docente. Expresaban con seguridad y entusiasmo los aspectos positivos, en construcción y aquellos aspectos que requieren mejora de su propio proceso de aprendizaje. Por ende, se concluyó que la experiencia de intervención mediante la retroalimentación, coadyuvo prácticas que favorecieron la metacognición.

El modelo de retroalimentación, permitió que los estudiantes pudieran ser parte de la experiencia autoevaluativa haciéndolos partícipes desde el proceso de diseño, implementación y evaluación.

Conclusiones

La problemática detectada, permitió reconocer con detalle la necesidad específica de la comunidad escolar, privilegiando el acto de visibilizar y tangilizar el acto evaluativo a través de un instrumento que permitiera plasmar de manera concreta el proceso de retroalimentación efectuado en la dupla primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje (docente-alumno).

Sin dejar delado, que el proceso seguido para el éxito y aceptación de la práctica retroalimentativa, requería de esfuerzos encaminados al cambio ideológico respecto a la filosofía albergada en el acto de evaluar, es por ello que se abordó con base a la metodología de ludoevaluación (Borja, 2013).

La intervención realizada permitió visibilizar de manera concreta pasos fundamentales que robustecieron el entorno de la presente investigación: experiencias de aprendizaje basadas en la metodología de ludoevaluación, participación colectiva de los estudiantes para la elaboración del instrumento de retroalimentación, aplicación del modelo de retroalimentación y evaluación del proceso de aplicación.

Las diferentes experiencias de aprendizaje predominaron que los estudiantes de segundo grado de primaria tuviesen contacto con dinámicas reflexivas sistemáticas que coadyuvaron a que el educando pudiese reconocer y modificar su actuar en las actividades realizadas priorizando de dicha forma actos de autorregulación en momentos para el aprendizaje, rasgo primordial y de vital importancia para los alumnos de dichas edades como pautas óptimas hacia el acercamiento matices metacognitivos de autoevaluación y autorregulación (Guevara, 2020).

La presente intervención tangibiliza el modelo de retroalimentación basado en la ludoevaluación como una pauta idónea para enriquecer y coadyuvar procesos de autorregulación en alumnos de segundo primaria a través de actividades basadas en el juego mediante el cual el estudiante paulatinamente pueda elaborar aspectos abstractos y complejos como es el hecho de interiorizar normas, priorizar actos de índole académico en momentos de trabajo colaborativo, favoreciendo la conciencia de las dinámicas habidas en la relación con los otros y consigo mismo al estar en contacto con su propio proceso de aprendizaje (Quintero, 2022)

El modelo de retroalimentación le permitió al estudiante reconocer lo qué hizo, cómo se hizo y para qué se hizo; acto seguido el alumnado es capaz de describir logros y áreas de mejora como resultado del proceso metacognitivo: autoevaluación (Lukas, 2015). Evaluar mediante una dinámica lúdica y atractiva, existe una disminución significativa de rasgos restrictivos como estrés o emociones de miedo y/o desconfianza.

Se visibiliza que el acto de dar voz a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje englobados en los matices de evaluación provee beneficios integrales al acto y hecho educativo, así como propiciar un ambiente de aprendizaje enriquecedor y significativo.

Primeramente, es importante mencionar que el proceso de diagnóstico así como la intervención docente llevada a cabo fueron realizadas y dirigidas en el idioma inglés, fue una grata oportunidad para que los alumnos conocieran vocabulario y términos de evaluación en el idioma, sin embargo, el presente representó una barrera para la ejecución de la intervención, debido al limitado bagaje léxico que los alumnos poseían en el idioma.

Para futuras intervenciones, sería pertinente evaluar el dominio del idioma y considerar si se es pertinente abordar la intervención en el mismo o bien solicitar que la ejecución de la intervención se lleve a cabo en la lengua materna de los participantes, con la intención de rescatar con naturalidad sus sentires y decires.

Otro aspecto que es importante e imprescindible mencionar es la participación de los padres y madres de familia. Fueron partícipes del proceso de diagnóstico sin embargo, el ciclo de cierre quedó inconcluso debido a políticas del colegio, eventos académicos y disposiciones externas que impidieron que se llevará a cabo la comunicación de los resultados obtenidos a los padres de familia, solo se pudo llevar a cabo a nivel institucional. Se considera valioso para futuras intervenciones culminar el proceso de intervención con la intención de informar los resultados obtenidos, el presente intercambio podría motivar reflexiones que enriquecerán el proceso de investigación.

Se resalta el valor agregado de las experiencias de aprendizaje basadas en la propuesta de ludoevaluación permitieron ser evaluados con el modelo de retroalimentación inspirado en el modelo de Hattie y Timperley, adaptado para niños de segundo de primaria; considerando que el mismo podrá trascender a ser utilizado en grados de educación preescolar, dado a la flexibilidad y naturaleza del mismo, sin dejar de lado que puede ser modificado con base a las necesidades, objetivos y parámetros a evaluar de los educandos.

Finalmente, es imprescindible concluir el ciclo de intervención con padres de familia al finalizar la intervención, con la intención de comunicar los resultados obtenidos, privilegiando así los espacios de diálogo y reflexión entre los pilares fundamentales del acto y hecho educativo: escuela-alumno-padres de familia.

Referencias

- Borja, Monica. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil. Mas que un requisito un asunto serio*. Universidad del Norte.
- Borjas, M. (Dir.) & Pineda, A. (Dir.). (2021). *¡No me midas!: una mirada a la evaluación desde las voces de los niños y niñas*. 1. Universidad del Norte. <https://0-elibro-net.biblioteca-ils.tec.mx/es/lc/consorcioitesm/titulos/215184>
- Escudero Escorza, T. (2003). Desde los tests hasta la investigación evaluativa actual. Un siglo, el XX, de intenso desarrollo de la evaluación en educación. *RELIEVE*; v. 9, n. 1, p. 11-43. http://www.uv.es/RELIEVE/v9n1/RELIEVEv9n1_1.htm
- Gallardo Córdova, K. E. (2013). *Evaluación del aprendizaje: retos y mejores prácticas*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- García Herránz, S., & López Pastor, V. M. (2015). Evaluación Formativa y Compartida en Educación Infantil. Revisión de una Experiencia Didáctica. (Spanish). *Qualitative Research in Education (2014-6418)*, 4(3), 269–298. <https://doi.org/10.17583/qre.2015.1269>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81.
- Hor bath, Jorge & María Amalia Gracia. (2014). La evaluación educativa en México. *Revista de Relaciones Internacionales, Estrategia y Seguridad*, 9(1). <https://0-doi-org.biblioteca-ils.tec.mx/10.18359/ries.50>
- Lukas, J. (2015). *Evaluación educativa (2a. ed.)*. Difusora Larousse - Alianza Editorial. <https://0-elibro-net.biblioteca-ils.tec.mx/es/ereader/consorcioitesm/45435?page=5>
- Mir Costa, V. Gómez Masdevall, M. T. & i Sureda, L. C. (2016). *Evaluación y postevaluación en educación infantil: cómo evaluar y qué hacer después.*. Narcea Ediciones. <https://0-elibro-net.biblioteca-ils.tec.mx/es/lc/consorcioitesm/titulos/46071>

- Pedroza Zúñiga, L. H., & Luna, E. (2017). Desarrollo y Validación de un Instrumento para Evaluar la Práctica Docente en Educación Preescolar. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 10(1), 109–129. <https://0-doi-org.biblioteca-ils.tec.mx/10.15366/riee2017.10.1.006>
- Quintero-Gil, J., Álvarez-Pérez, P. A., & Restrepo-Escobar, S. M. (2022). Las habilidades de autocontrol y autorregulación en la edad preescolar. *Journal of Neuroeducation*, 2(2).
- Spakowsky, E. (2015). *Prácticas pedagógicas de evaluación en el Nivel Inicial: desarrollo histórico, análisis crítico y propuestas superadoras*. Homo Sapiens Ediciones. <https://0-elibro-net.biblioteca-ils.tec.mx/es/ereader/consorcioitesm/67096?page=11>