

**DISEÑO DE MATERIAL DIDACTICO ENFOCADO EN LAS PRACTICAS
PEDAGOGICAS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE EN INGLÉS EN LA PRIMERA INFANCIA EN LA LUDOTECA DE
LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR**

Brayan Perez Escobar

Licenciatura en Ingles y Bilingüismo, Fundación Universitaria Compensar

Trabajo de Grado para optar al título de: Licenciado en inglés y bilingüismo

Lizeth Andrea Martínez Burgos

14 de noviembre de 2022



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Contenido

Lista de Figuras	5
RESUMEN	6
PALABRAS CLAVE:	7
ABSTRACT.....	8
KEY WORDS.....	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPITULO I	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	13
JUSTIFICACIÓN	15
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	17
CAPÍTULO II	18
MARCO TEÓRICO	18
Modelo Pedagógico de Reggio Emilia y la educación infantil.	18
Habilidad del habla en inglés con la primera infancia.	23
Diseño de Material en inglés como lengua extranjera	26
El juego como estrategia pedagógica en la primera infancia.	28
CAPITULO III	31
MARCO METODOLOGICO	31
Tipo de Investigación de Enfoque Cualitativo	31
Método de Investigación: La Investigación-Acción.....	35
Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	35
Población y descripción de la aplicación.	37
CAPÍTULO IV.....	40
ANÁLISIS DE RESULTADOS	40
Planeaciones y diarios de campo	40
Desarrollo de la habilidad del habla en inglés.	41
Materiales físicos utilizados	42
Las canciones y videos	43
Los dibujos	44
Las conversaciones	45
CONCLUSIONES.....	46
REFERENCIAS	49

EVIDENCES56

Lista de Tablas

Tabla 1. Ejemplos de las sesiones de aplicación y criterios de observación.....	32
Tabla 2. Planeaciones de clase y materiales creados	38

Lista de Figuras

Figura 1: Nivel de atención del niño según las actividades realizadas.....	40
--	----

RESUMEN

El presente capítulo estuvo compuesto por la investigación sobre un modelo pedagógico innovador, siendo necesario para analizar sobre la calidad del material de aprendizaje de los niños, con base en el modelo Pedagógico de Reggio Emilia, el cual se tuvo planeado relacionar con la práctica pedagógica teniendo en cuenta una población de rango de edad específico haciendo uso de la inteligencia emocional, competencias emocionales y la educación emocional. Cabe resaltar que estando está ubicada en la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar, esta fue llevada a cabo por medio de Practice Teaching IV. Por esta razón, en el presente estudio se tiene como objetivo utilizar, describir y descubrir con base en una serie de planeaciones y materiales, los cuales, en el modelo de Reggio Emilia, es uno de los modelos de educación en el cual se evidencia la necesidad de establecer una relación entre la teoría y la práctica pedagógica en la primera infancia. Con el fin de enfocarse en un material con un alcance exploratorio para las prácticas pedagógicas, este consistió, que mediante una orientación metodológica de tipo cualitativa basado en la recogida y recopilación de los datos, se obtuviera información sobre qué tan influyente es en los niños y niñas de la Ludoteca. Por lo anterior, podemos decir que el enfoque que fue utilizado en esta fue de tipo cualitativo, teniendo en cuenta esto, se tuvo en cuenta la gran importancia del espacio y ambiente que invita a indagar y descubrir. Por otro lado, otro aspecto a destacar es la observación y la documentación, como herramientas que ayudan a llevar un proceso a través de distintos medios. La conclusión a la que se llegó, teniendo en cuenta las planeaciones para las sesiones de práctica es que este proyecto está soportado según la metodología de Reggio Emilia, haciendo de referente a un modelo curricular alterno del sistema educativo que nos permita construir, complementar y enriquecer los planteamientos educativos utilizando las artes, literatura y la exploración en la etapa de educación infantil.

PALABRAS CLAVE: Ludoteca, Educación infantil, Reggio Emilia, practica pedagógica, juego, emociones, bilingüismo, cualitativo, observación, Materiales, etc.

ABSTRACT

This chapter was composed of research on an innovative pedagogical model, being necessary to analyze the quality of children's learning material, based on the Reggio Emilia Pedagogical model, it was planned to relate to pedagogical practice taking into account a population of specific age range using emotional intelligence, emotional skills and emotional education. It should be noted that being located in the Toy Library of the Compensar University Foundation, this was carried out through Practice Teaching IV. For this reason, the present study aims to use, describe and design based on a series of plans and materials, which, in the Reggio Emilia model, one of the education models in which the need for to establish a relationship between pedagogical theory and practice in early childhood.

In order to focus on the material with an exploratory scope for pedagogical practices, this consisted, through a qualitative methodological orientation based on the collection and compilation of data, information was obtained on how outstanding it is in boys and girls of the Ludoteca. Due to the above, we can say that the approach that was used in this was qualitative, taking this account, the great importance of the space and environment that invites to investigate and discover was taken into account. On the other hand, another aspect to highlight is observation and documentation, as tools that help build a process through different means.

The conclusion reached, taking into account the planning for the practice sessions, is that this project is supported according to the Reggio Emilia methodology, making reference to an alternative curricular model of the educational system that allows us to build, complement and enrich educational approaches using the arts, literature and exploration in the early childhood education stage.

KEY WORDS: Toy library, childhood education, Reggio Emilia, pedagogical practice, game, emotions, bilingualism, qualitative, observation, materials, etc.

INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en una sociedad, en la cual es posible concebir una gran diversidad de visiones acerca de cómo es el mundo, por lo cual, es necesario tratar de generar un cambio en la forma que se asume la vida, la convivencia, la pedagogía y la enseñanza, que influyen en los ambientes educativos, para lo cual es necesario presentar una importancia del inglés con un componente fundamental, el cual es la Educación Emocional en un espacio recreativo como lo es la Ludoteca. Así pues, en “la enseñanza del inglés en la primera infancia, podemos adaptar nuestros estilos de enseñanza para acomodarlo a las necesidades y motivaciones de nuestros jóvenes aprendices” (Scott. W y Ytreberg, 1995, p.5).

De este modo, podemos utilizar distintos métodos de aprendizaje en la Ludoteca de la al que tradicionalmente se suele hacer uso para diferentes tipos de actividades lúdicas que se enfoquen en el Modelo Pedagógico de Reggio Emilia en el contexto escolar por medio de la recreación con la intención de que el niño pueda aprender mientras se divierte, esto con el fin de lograr un impacto con ayuda del material didáctico convirtiéndolo en un espacio que sea parte de su vida escolar mientras interacciona con los demás. Adicional a esto, para hacer visible la importancia de la educación emocional inglés en la primera infancia y como este ayuda a los niños para fortalecer su aprendizaje emocional y cognitivo.

Esto hace necesario recalcar que, en los ambientes de la comunidad educativa, como lo es la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar, se deben tener en cuenta los intereses, sueños o preferencias de los niños como parte de su misión, como un espacio recreativo-cultural especialmente diseñado para los niños y las niñas de la primera infancia con el fin de desarrollar su personalidad a través de distintas actividades como lo son los dibujos, las conversaciones, los juegos, entre otros. Para complementar con lo anterior, a través de actividades lo que se quiere hacer es:

desarrollar sus habilidades y aprendizaje motivándoles a expresar sentimientos, pensamientos y emociones en actividades de convivencia social, movilidad corporal, música, dramatización, entre otras, teniendo en cuenta el desarrollo integral de los niños y niñas para estrategias de interiorización de saberes de una manera creativa. Así, el redescubrimiento de la creatividad es entendida como rasgo desarrollable e inherente a cualquier persona (Ray. M, 2016, p. 10).

Según la cita anterior, podemos decir que mostrar cómo se sienten o que piensan es otra manera en la que los niños mejoran su comunicación con los demás a la hora de expresar su punto de vista respecto a algo. Esto es con el fin de conocerse a sí mismo y, a su vez, conocer a los demás sobre lo que les gusta o les disgusta, lo que le parece correcto o incorrecto, o incluso si sabe sobre este o no en un ambiente propicio. Así pues, la Ludoteca se convierte en un espacio para: “satisfacer la necesidad de potenciar el uso de esta como un recurso educativo y recreativo al momento de hacer uso de este en las practicas” (Morales, 2012, p.1).

De esta manera, la Ludoteca nos ayudará a fomentar la educación en el inglés desde una edad temprana haciendo uso de herramientas en un espacio recreativo que desarrollará la personalidad del niño a través del juego, como principal base en su proceso formativo.

Por su parte, en esta investigación se tuvo en cuenta un componente en particular del diseño curricular: el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés el cual se basa en “El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)” (2001), creado con el fin de centrarse en dos objetivos:

1. “Fomentar en todas aquellas personas relacionadas profesionalmente con la lengua, así como en los alumnos.

2. Facilitar que los profesionales se comuniquen entre sí e informen a sus clientes sobre los objetivos establecidos para los alumnos y sobre cómo alcanzarlos. (El Marco Común Europeo de Referencia para lenguas (MCER, 2001, p.11)”

Los objetivos propuestos por el MCER se encuentran en relación con las necesidades de los alumnos, en cuanto a sus caracteres y los recursos necesarios. Con relación a esto, se puede decir que los propósitos que están familiarizados en proponer objetivos y métodos que sean de ayuda para el individuo y su formación en el aprendizaje de las lenguas extranjeras sea la tarea del docente para crear un canal de comunicación abierta en el que se logre una relación con el niño. Todo esto, presenta definiciones con base análisis de comportamientos siguiendo la temática de la Educación Emocional, la cual se involucró en diálogos sobre sus efectos, conductas de comportamiento en su diario vivir en el contexto escolar, de los mismos con una perspectiva integradora usando diferentes temas cotidianos.

Por otro lado, esta investigación se encuentra estructurada y soportada en diferentes capítulos donde se describe la pedagogía de los modelos alternativos de Reggio Emilia y sus principios, además de la implementación estos modelos pedagógicos de este, los cuales son uno de los pilares pedagógicos de la Ludoteca, para fortalecer el aprendizaje del inglés. En este sentido, sería prudente mencionar que existen otros modelos alternativos de enseñanza infantil, además de Reggio Emilia; tales como Montessori y Waldorf, los cuales, así como este, ponen su atención en los materiales y ejercicios pedagógicos como estrategias de aprendizaje.

En relación, a la Pedagogía de Reggio Emilia, los principios de la pedagogía de Waldorf, en el cual uno de ellos menciona que: “se destaca, en primer lugar, el respeto del desarrollo en contacto con elementos naturales. He aquí la importancia de los materiales naturales, presentes principalmente en los juguetes, que entran en contacto con los niños” (Ray M., 2016, p. 8)

En relación con lo anterior, de acuerdo con las planeaciones diseñadas en este proyecto, se espera obtener en ellas un espacio en el que los niños y las niñas se sientan identificados, según el tema de discusión, de acuerdo con una numerosa variedad de ejercicios en las sesiones de práctica, en las cuales involucren elementos físicos para las actividades, para que de esta manera ellos sean capaces de relacionarlos con su diario vivir.

Por lo consiguiente, el objetivo de esta investigación es el de la visión y, con base en las sesiones de práctica, también denotar el uso de los materiales y el contenido en la lengua inglesa en la Ludoteca mediante las diferentes sesiones programadas en las cuales se practicó la lengua por medio de diferentes recursos didácticos para los niños y niñas de la primera infancia, y cómo estos reciben este contenido y los posibles resultados adicionales que así hayamos podido obtener gracias a la participación de los niños en el espacio un modo de evaluar la efectividad del nivel de conocimiento adquirido de los niños y niñas con el fin de comprobar, tras el proceso de aprendizaje con el uso de las diferentes herramientas, el desarrollo de habilidades y/o conocimientos, con el fin de cumplir el objetivo o el alcance con el que se pretendió enseñar dicho temas con las diferentes herramientas en la Ludoteca. Otro aporte de la investigación es hacer visible la importancia del inglés en la primera infancia y como este los ayuda para alimentar su aprendizaje intercultural y disciplinario.

En resumen, este estudio de carácter teórico-práctico nace con base en las propuestas y prácticas pedagógicas basadas en la enseñanza del inglés en la primera infancia, junto con los principios de la metodología de Regio Emilia. En este trabajo se pretende diseñar material didáctico para la enseñanza del inglés a niños en el espacio de la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

A través del desarrollo de la práctica pedagógica, los docentes han observado que el material que se diseña como contenido de aprendizaje del inglés para los niños en la primera infancia ha generado una actitud positiva, considerada como una influencia en las actividades lúdicas tales como lo son videos, dibujos o juegos. Sin embargo, muchas veces los niños no tienen suficientes clases de inglés, por lo tanto, los niños tienen en la Ludoteca la oportunidad de verse involucrados en diferentes tipos de actividades, tales como son la escritura y la pronunciación de palabras, la descripción de cosas, o incluso, diálogos de su vida cotidiana utilizando verbos o adjetivos, entre otros. (Diario de Campo 1. Anexo 10)

Siguiendo con la idea anterior, las actividades como el habla y la escritura son fundamentales en el desarrollo de la primera infancia para enseñarle al niño a expresarse y, a su vez, que empiece a descubrir que les gusta y que no, en el cual empieza a formar una actitud positiva en el niño generando una autoestima alta para facilitar y mejorar su aprendizaje en una edad temprana. Así, Roció (2020) citando a Campos, A. (2010), afirma que:

se sostiene que la primera infancia marca el periodo más significativo en la formación del individuo, puesto que en ella se estructuran las bases del desarrollo neurológico y de la personalidad, sobre las cuales las sucesivas etapas se consolidarán y se perfeccionarán. Es justamente en esta etapa que las estructuras neurofisiológicas y psicológicas están en pleno proceso de maduración y en este sentido, la calidad y cantidad de influencias que reciban los niños y niñas del entorno familiar, socioeconómico y cultural los moldearan de una forma casi definitiva. Todo este proceso nos hace ver que la educación, en esta etapa de la vida, llega a ejercer una

acción determinante por estar actuando sobre estructuras que están en plena fase de maduración y desarrollo. (Caceres (2011) citando a Campos, A. (2010), p. 40)

De cualquier manera, en esta investigación se propone crear una serie de planeaciones y materiales, las cuales, con base en el modelo de Reggio Emilia, el cual les permitirá involucrarse más en el inglés por medio de actividades físicas, emocionales y psicológicas que generen competencias para ayudar al niño a aprender la lengua extranjera y, a su vez, a moldear su personalidad mientras discute sobre la vida cotidiana y sus gustos personales con un método activo fuera del tradicional.

Así que, se generaron este tipo de actividades con el fin de dar un espacio que propicie un ambiente de aprendizaje lúdico. Además, de hacer uso de los Diarios de Campo los cuales nos ayudaron a llevar un registro con el fin de describir los eventos sucedidos en cada sesión y que resultados se obtenían a partir del material utilizado o no, incluso si se usó otro como forma alterna de aprendizaje con el fin de llamar la atención del niño. Otros factores que podemos mencionar son la intensidad horaria, la cual se tenía estipulado que fuese de tres horas, incluyendo dos o tres recesos que se hacían alrededor de la sesión con el fin de que el niño se distrajera un poco, esto con el fin de refrescar su mente.

Ahora bien, volviendo a la parte de la falta de los recursos didácticos, los cuales eran utilizados con lo que se poseía de la Ludoteca, siendo una parte fundamental para diversificación del material didáctico, pero a su vez, siendo difícil debido a su limitación a la de involucrarlo en distintos temas a lo largo de las sesiones, como por ejemplo solo tener una función o no encajar con el tema estipulado. (Diario de Campo 3. Anexo 11, Párrafo 3)

Por lo tanto, y al considerar estos vacíos de conocimiento en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la Ludoteca, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo diseñar las planeaciones y el material didáctico para fortalecer su aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños y niñas de la primera infancia en la Ludoteca de Fundación Universitaria Compensar?

JUSTIFICACIÓN

Actualmente en los diferentes ámbitos educativos, la utilización de distintos recursos didácticos para la enseñanza del inglés en la primera infancia es algo fundamental, para lo que conlleva a su desarrollo en la comunicación con las demás personas. La teoría de Piaget sobre el juego nos indica que: “los niños necesitan jugar porque es la única forma de poder mantener una interacción con la realidad” (Santamaria, p.10), Complementando con el modelo de Lois Malaguzzi, en el cual expresó lo siguiente: “La educación debe liberar la energía y las capacidades de la infancia, así como promover el desarrollo armónico de los niños en todas las áreas: la comunicativa, social, afectiva, y un pensamiento crítico y científico” (Min. Educación 2022, citando a Malaguzzi citando a Ciari, 1961) . Con esto, el niño crea su propia imagen en la cual determina sus valores en los cuales necesitan ser llenados con conocimiento, habilidades y valores. Incluso, por palabras de Loris Malaguzzi, se trata de hacerlo “rico en potencial, fuerte, poderoso y competente” (Min. Educación, 2022)

El objetivo de este es, mediante el desarrollo de una segunda lengua, y uso de herramientas y actividades que generen un ambiente propicio y se demuestre su efectividad evidenciando que los niños disfruten de este espacio para aprender, cantar, jugar etc.; lo que les permitirá conocer más sobre ellos mismos y el entorno que les rodea.

Esto nos reafirma la necesidad que presenta un espacio como lo viene siendo la ludoteca, definida como “un equipamiento dirigido por un grupo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete” (La Asociación de Ludotecarios y Ludotecarios de Cataluña, 2007, p.12) todo esto con el fin de concebir entornos

como escenarios culturales en los que el niño se desarrolle e interactúe con los demás para su desarrollo integral.

Mediante las prácticas y la utilización de diferentes recursos didácticos se reflejará la importancia de utilizar el inglés conforme avanza las sesiones, las cuales ayudará al niño en el uso del Speaking para expresar lo que piensa respecto a distintas situaciones en su vida cotidiana; viéndose reflejado a la hora de hacer uso de preguntas y actividades que involucren su pensamiento crítico para su resolución, discusión e interés sobre estos. Con lo dicho anteriormente, podemos afirmar que influirá en su futuro para el interés e intervención en futuras discusiones para la resolución de conflictos por medio de una libre expresión.

Por consiguiente, la información recolectada a través de la implementación de las planeaciones de práctica y los diarios de campo, servirán como un soporte para futuros docentes en crecimiento que hagan uso de la Ludoteca. Estos datos recolectados, podrían influir en el proceso de aprendizaje de los niños en la Ludoteca, incluso para futuros docentes de la carrera a la hora de la creación e implementación del material para que este se adecue a la población de este tipo en sus sesiones de práctica, incluyendo sus gustos personales con el fin de recolectar esta información y modificar sus planeaciones evaluando sus métodos a través de la implementación y su efectividad en esta para no solo mejorar la calidad en el contenido, sino también adquirir experiencia en la manera de crear y usar este material.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Diseñar material pedagógico para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la primera infancia, niñas y niños de 4 a 6 años, en la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar. Como un factor importante en la investigación sobre la influencia que puede tener el modelo de Reggio Emilia en el proceso educativo del niño.

Objetivos Específicos

1. Identificar los materiales y recursos didácticos que tiene la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar implementadas según el modelo pedagógico de Reggio Emilia para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la primera infancia.
2. Crear materiales y recursos didácticos para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la primera infancia, principalmente entorno a los modelos de enseñanza alternativos con base en la producción oral, en la Fundación Universitaria Compensar.
3. Analizar la implementación del material o de los recursos didácticos en cuanto a su efectividad para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, principalmente con base en la producción oral, en la primera infancia en la Fundación Universitaria Compensar.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se propone presentar teorías y los conceptos que se abordan en esta investigación, partiendo del estudio de la educación infantil y la ludoteca, así como otros conceptos que se derivaron de esta, como el Modelo Pedagógico de Reggio Emilia y la educación infantil, Ludoteca, Educación Infantil, Habilidad del habla en inglés en la primera infancia y la Teoría de Diseño de Material en inglés con la primera infancia. Los conceptos mencionados anteriormente serán descritos a continuación como nociones o unas aproximaciones teóricas para su reconocimiento y comprensión a través del proceso de investigación.

Modelo Pedagógico de Reggio Emilia y la educación infantil.

Primero que nada, Malaguzzi sabía muy bien que había dedicado gran parte de su vida en la primera infancia y las escuelas como de Reggio Emilia, además de haber cosechado una reputación en ese ámbito. Por consiguiente, según Cagliari. P (1920) “Malaguzzi tuvo la visión de construir nuevas escuelas públicas basadas en la democracia y la igualdad, esto con el fin de crear una sociedad más justa y mejor para todos los niños” (p.15). De acuerdo con la cita anterior, el objetivo de este era el de comenzar con pequeños cambios que generaran condiciones más óptimas y nuevas herramientas donde hubiese los mismos derechos para todos con el fin de lograr con efectividad un trabajo creativo.

Siguiendo con lo anterior, interpretando lo dicho por Malaguzzi (2020) sugiriendo que “es en la práctica donde jugamos el futuro de la escuela y la educación” (pp.4-5). Otra forma más detallada de decir esto es que este ha sido presentado como una forma de escribir la historia de la infancia de hombres y mujeres y la profesión de educar desde las diferentes escuelas, desde ámbitos escolares y documentación en imágenes de cientos de procesos educativos en

donde se llevan de la teoría a la práctica. La constante lucha de Malaguzzi por la construcción de la comunidad con una nueva organización, con nuevas condiciones y herramientas para la experimentación, se hace con el fin de obtener estructuras de apoyo en el campo de la educación y para un trabajo creativo de cooperación. Consecuentemente con esto, podemos tener en cuenta que: “La educación alternativa toma las críticas y ofrece una forma diferente de la educación, la combinación de un currículo académico y social más adecuado a las necesidades del educando” (Ray. M, (2016) citando a Bryson, (2010) p.12).

Así, en este contexto, el Modelo Pedagógico de Reggio Emilia, se considera como una “pedagogía que centra su propuesta en el niño y sus necesidades” (Hoyuelos, 2009, p. 17). Esto quiere decir que Reggio Emilia es una el alumnado tiene libertad de intervenir y tomar sus decisiones en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Podemos tener en cuenta la cita anterior, ya que se deben tener en cuenta estos procesos, los cuales se ven reflejados en diferentes trabajos a lo largo de la historia, así pues:

Para los estudiantes que estudian inglés como lengua extranjera uno de los espacios de aprendizaje más importantes es el aula de clase, dentro de la cual se desarrolla su proceso de aprendizaje y que será el espacio propicio, en el cual se darán las condiciones necesarias para que pueda tener la oportunidad de comunicarse en el idioma Inglés. (Beltran. M (2017) citando a Juan & García, (2012), p.2).

Así que el niño siendo considerado como un factor primordial para ser el centro de la clase, ya que el docente solo es un facilitador de información, y debe prestar atención a indagar más sobre el tema del que habla y cómo llegar a los niños y niñas en el aula de clase. Ahora bien, cabe recalcar a la educación infantil como una parte fundamental en la investigación según este modelo pedagógico. Ahora bien, pasando a Roció (2020), citando a Campos A. (2010), afirma que:

se sostiene que la primera infancia marca el periodo más significativo en la formación del individuo, puesto que en ella se estructuran las bases del desarrollo neurológico y de la personalidad, sobre las cuales las sucesivas etapas se consolidarán y se perfeccionarán. Es justamente en esta etapa que las estructuras neurofisiológicas y psicológicas están en pleno proceso de maduración y en este sentido, la calidad y cantidad de influencias que reciban los niños y niñas del entorno familiar, socioeconómico y cultural los moldearan de una forma casi definitiva. Todo este proceso nos hace ver que la educación, en esta etapa de la vida, llega a ejercer una acción determinante por estar actuando sobre estructuras que están en plena fase de maduración y desarrollo. (Caceres, 2020, citando a Campos, A, 2010, p. 40)

Por lo anterior, lo que se puede decir en este escenario en el que se pensó para aplicar este proyecto, usa las nuevas normas que suelen regir en los colegios y en las bibliotecas, los cuales se centran en cubrir las necesidades de los niños y niñas, sin embargo, esto solo es suficiente como para no salirse del currículo. Denotando lo anterior, en función con la intención de crear material el cual pueda reflejar un cambio en la psique de los niños y niñas, por medio de diferentes áreas que den paso a actividades socioculturales, dirigidas a la atención especializada en los de la primera infancia con un inicio en el mundo del aprendizaje de una nueva lengua como lo es el inglés.

Al existir la concentración de todos los niños, teniendo en cuenta las diferencias sociales, culturales, educativas y geográficas las cuales se terminan convirtiendo en un espacio único para discutir sobre situaciones cotidianas de manera libre, mientras aprenden una segunda lengua. Como hemos venido viendo hoy en día, la convivencia ayuda con éxito al dialogo, lo cual viene siendo un factor muy influyente a la hora de practicar una segunda lengua, ayudando a conectar con los demás estudiantes a la hora de realizar nuestras prácticas pedagógicas.

Con base en lo anterior, según en un trabajo de grado, sobre la etimología, “la palabra ludoteca significa, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca”, definida como caja o local para guardar algo” (Higuita. L p. 20, parr.1). La anterior definición deja en claro que la ludoteca es para los niños un espacio que contiene material específico con el cual han estado más familiarizados, obteniendo una conexión entre la recreación y el aprendizaje. Por ello, teniendo en cuenta la relevancia de las relaciones de sujeto-ambiente es natural deducir que el diseño de la Ludoteca influye altamente en el nivel de efectividad en el que los niños aprenden. Adicional a esto, es más que claro mencionar que el material y la forma de la Ludoteca es un factor que afecta positivamente al niño, ya que es un espacio muy colorido y lleno de representaciones graficas. Este influirá en su estado de aprendizaje, transformando su entorno en algo nuevo con el fin de fortalecer sus destrezas y desarrollar su imaginación y pensamiento crítico.

Así mismo, otras definiciones de Ludoteca se conectan con la idea de ser un espacio de encuentro y aprendizaje social: “Una sala de juego que reúne las más diversas clases de juegos pedagógicos y tiene como objetivo estimular al estudiante a desarrollar las habilidades psicomotoras e intelectuales” (Nunez, 1994, como se citó en Duran. G, Yamira. L, Reyes, N., (2014) p.19). Igualmente, el termino de Ludoteca nace ligado a la Declaración de los Derechos del Niño de 1959, con la intención de favorecer el derecho de los niños y niñas al juego. Según lo anteriormente mencionado, podemos afirmar que con las nuevas tecnologías obtenemos elementos escolares, con las cuales podemos obtener diferentes formas de transmitir contenido educativo, inmerso de manera integrada llamara la atención de los niños por mostrar un contenido a través de una pantalla.

Partiendo de lo anterior, se puede indicar que la ludoteca es influyente en la investigación debido a que es un espacio el cual se involucra en las primeras etapas de aprendizaje significativo del niño. De acuerdo con lo expuesto, el proyecto articuló distintos elementos de la Pedagogía Infantil situándolos desde los temas previos vistos por los niños y

niñas con el aprendizaje de una segunda lengua para hacer uso de este espacio con el fin de mantener una conexión utilizando los recursos didácticos y tecnológicos que disponía la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar, tales como lo son colores y papel, videos, juguetes, proyector, etc. Adicional a esto, podemos decir que muchas de las actividades de educación infantil relacionadas con el juego y/o juguete, involucraron un diálogo en el cual, a su vez, se mantuvieron actividades destinadas con la necesidad de atraer, motivar, interactuar con el niño y mantener una conexión con él, dando paso a el aprendizaje de contenido básico sobre la segunda lengua denominada en este caso como Ingles.

Para concluir con este apartado, de acuerdo con este modelo pedagógico, los nuevos avances educativos han propuesto nuevos modos en los que los niños se sientan cómodos con su aprendizaje, con el fin de ofrecer un espacio confortable en el cual se ofrezcan herramientas tal y como se hace en la Ludoteca. Con ayuda de los distintos recursos didácticos que puede ofrecer y crear, da como resultado procesos de aprendizaje más efectivos en los que ellos se vean involucrados en la toma de decisiones considerando sus necesidades con el fin de despertar su espíritu de participación y discusión.

Habilidad del habla en inglés con la primera infancia.

Como vimos anteriormente, el Modelo Pedagógico de Reggio Emilia propone a los padres y profesores una alternativa pedagógica en la cual le permita a los niños construir su conocimiento. Dicho esto, el objetivo es brindar, mediante relaciones humanas, un ambiente de calidad para el aprendizaje en el aula, esto con el fin del reconocimiento para expresarse y comunicarse. De este modo, este proyecto de investigación centró sus esfuerzos en explorar la habilidad del habla en inglés como espacio para la expresión de los niños y niñas.

Primero que nada, la producción del habla es una parte fundamental como parte del estudio debido a que nos ayudará a comprender más sobre el avance que se logrará con el niño en términos de su producción oral. El aprendizaje del inglés en la primera infancia es un tema que es de gran importancia en el campo de la pedagogía ya que está directamente relacionado con el desempeño académico. De acuerdo con el Ministerio de Educación:

La introducción de la enseñanza de un idioma está directamente relacionada con el desempeño académico y responde a tres necesidades: manejo de otras áreas del currículo, la exigencia de las universidades para poder realizar estudios superiores y las exigencias del mercado laboral, en lo tecnológico, lo científico y lo cultural. (Min. Educación, 2022, párr. 3)

Siguiendo lo anterior, podemos tener en cuenta que el fortalecimiento de las habilidades de habla del inglés es algo muy conveniente a la hora de conseguir un trabajo en el extranjero o incluso en la misma ciudad donde reside. Es importante hacer esfuerzos, para construir fortalezas en el aprendizaje de una segunda lengua desde la primera infancia, enriqueciendo sus conocimientos, y a su vez, ascendiéndolos en el campo laboral con el fin de poder sacarle provecho a este en sus futuros trabajos y a la hora de interactuar con extranjeros.

Ahora bien, se define a la habilidad del habla en inglés como un proceso “interactivo y que requiere una habilidad cooperativa para ordenar una reserva de léxico memorizado” (Thornbury. S, Longman, ,2010, p. 5). Por lo anterior, podemos relacionar esto con el proyecto con la intención de querer crear contenido con el fin de mejorar el conocimiento a través del desarrollo de habilidades del habla al diseñar actividades, las cuales les ofrezcan incorporar el diseño de elementos que proyecten aspectos los cuales son factores de influencia en un público en específico.

Es pertinente precisar que el habla en el aprendizaje del inglés es “una habilidad cooperativa que debe desarrollarse y practicarse independientemente del plan de estudios de gramática” (Thornbury. S, p. 5). Según esto, se procesan significados de diferentes personas en los cuales se desarrolla la gramática conformando un conjunto de palabras las cuales determina el lector. Como sabemos, a través de las palabras es que logramos armar teorías, ideas, hipótesis, sentimientos, opiniones siendo vista como una perspectiva personal. A todo esto, lo podemos reducir a algo tan simple como creencias o convicciones. Las diferentes capacidades del niño para interpretar las cosas y el nivel de lenguaje que posea son fundamentales para poder hacer uso del Speaking en una segunda lengua, es una forma en la que la participación sobre temas cotidianos puede ayudar para mejorar el nivel de responsabilidad y liderazgo.

Siguiendo con lo anterior, una parte del texto de “How to Teach Speaking” dice que “gran parte del habla tiene una función interpersonal y, sirve para identificar lo que les gusta o no les gusta” (Thornbury. S, p. 22), entonces podemos decir que una manera de crear una relación entre los niños con el fin de intercambiar información por medio de un dialogo informal para practicar la habilidad del habla en el entorno y poder compartirla con el resto. En el texto, se han identificado datos sobre algunas de las interpretaciones críticas por parte de los niños, sin embargo, elementos como lo son la fluidez, y la automaticidad del lenguaje aún son

pasados por alto debido a que ellos apenas están en la búsqueda de las raíces de la lengua, es decir, es que ellos y ellas solo se centran en expresar su idea/opinión/punto de vista, mas no se preocupan en como pronunciar las palabras de la forma correcta a la hora de hablar.

Sin embargo, teniendo en cuenta el libro de “How to Teach Speaking”, si podemos tener en cuenta su rango de edad en el *Turn-Talking*. “Este suele estar presente en encuentros de negocios o clases” (Thronbury. S, p. 8-9). Esto hace de estos momentos cruciales para la mejora de la habilidad del habla durante este tipo de conversaciones a la hora de transmitir y facilitar el intercambio de información con el fin de lograr un vínculo con el hablante, ya sea un profesor o sus compañeros de clase.

Complementando con lo anterior, podemos dar por hecho de que es de vital importancia el conocimiento de la lengua con el fin de transmitir un mensaje, y en este tipo de casos mantener una relación social con el hablante para el intercambio de datos. Las diferencias son exorbitantes, a la hora de hablar con alguien de una lengua distinta a la nuestra por lo cual es importante mejorar nuestras habilidades de en el aprendizaje de una lengua extranjera, sobre todo la habilidad del habla.

Dicho esto, de acuerdo con un modelo pedagógico cercano a la educación de los niños más pequeños, mientras más interacción tengan con la lengua extranjera, aprenderán a utilizarlo mejor. Así, en este proyecto de investigación se diseñaron las planeaciones teniendo en cuenta la disponibilidad del material que ofrece la Ludoteca interactuando con los estudiantes para la mejora del aprendizaje de la segunda lengua. Así, la Ludoteca:

Tiene un principio elemental en la comunicación de ideas en la lengua extranjera, tomando como referencia los recursos utilizados en clase, para mejorar la habilidad del habla en los estudiantes para que puedan mejorar su interacción y la comunicación entre ellos y el docente. (Lasen, 2003, pp. 15)

Por lo anterior, en esta parte de aquí se denota la importancia sobre la manera en la cual se involucra el vocabulario como un medio de comunicación para expresar pensamientos, emociones u opiniones con el fin de satisfacer sus deseos por aprender mientras se comunica con las demás personas, logrando desarrollar habilidades cognitivas no solo en un nuevo vocabulario, sino también reglas gramaticales para la correcta estructuración de oraciones según el tipo de conversación que se lleve a cabo. A su vez, esto ayuda a mejorar en sus otras áreas de aprendizaje definiendo cada uno de manera diferente según el tipo de material que se utilice y la manera en la que se ejecuta.

Diseño de Material en inglés como lengua extranjera

La creación y desarrollo de material didáctico o recursos físicos como parte fundamental en el proceso de esta investigación, se realiza con el fin de ofrecer un aprendizaje efectivo mediante material alternativo dando una perspectiva fresca para los niños y niñas.

El diseño de material se ve sumamente involucrado en este apartado debido a ser uno de los temas más centrales de la investigación en general ya que está directamente vinculado con la principal función de esta, la cual es la creación de material de manera efectiva para fines educativos y recreativos, los cuales permitan el aprendizaje del inglés como una lengua extranjera en la población de la primera infancia.

Ahora, tomando en cuenta un texto llamado “Impacto de los materiales del programa de inglés en una universidad pública de Colombia” en el cual diseñaron una cartilla, tuvieron en cuenta las recomendaciones dadas por Jaime M. F. & Coronado C. C. (2018) quienes manifiestan en con la siguiente cita, la importancia de que sean los docentes quienes diseñen el material y los estudiantes se involucren en el diseño y aplicación de los materiales en clase:

las principales razones por las que los docentes deben diseñar materiales son para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de la lengua mediante innovaciones

sistemáticas, ya que así estos tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades, porque son los docentes los que construyen y moldean a los estudiantes a través de sus interacciones. (Fajardo, 2013, p.179).

Teniendo en cuenta lo anterior, debido a la población en la que se le aplica este proyecto, se tienen que diseñar materiales en específicos, los cuales llamen la atención de este, siendo necesario tomar estos recursos utilizarlos de manera sistemática y modificarlos con base en la población de la primera infancia. Con esto en mente, se estudia la diversidad del aprendizaje de manera en la que se establecen datos con base en la información básica suministrada, con el fin de entender y explicar dichos patrones de aprendizaje y entender el modo más efectivo para el aprendizaje de la habilidad de habla en inglés de los niños y niñas como medio de interacción.

Ahora bien, de acuerdo con Oliveros (2010), “estos procesos de creación de material tienen en cuenta las variables como lo son la edad, el contexto, nivel de adquisición, entre otros. En la adquisición de una nueva lengua, la persona se enfrenta a las palabras y a las reglas gramaticales en un contexto de comunicación natural, y hasta que dicha persona haya adquirido un elemento, este suele cometer muchos errores en su uso”. Sin embargo, se pueden realizar diferentes tipos de materiales como lo han venido siendo dentro de la investigación tales como la organización de palabras con el fin de lograr la comprensión de una estructura gramatical, tal y como se puede reflejar en uno de los diarios de campo realizados. (Diario de Campo 4, Anexo 12)

Dicho todo esto, el material el cual se diseña con la única función de involucrar a los niños para mejorar sus habilidades orales manifiesta la importancia del diseño de material con el fin de crear actividades tales como lo son responder preguntas personales, y otros ejercicios prácticos con los niños. En este proyecto de investigación, los materiales diseñados permitirán evaluar que tan efectivo suele ser este tipo de contenido y el material para el interés del niño,

mientras se hace uso de una lengua extranjera para identificar el grado de influencia que estos presentan en ellos para aprender vocabulario.

Complementemos lo anteriormente dicho, tomando lo que se dijo sobre la falta de los recursos didácticos en la Ludoteca, es necesario mencionar que se hacía uso de lo que se disponía en la Ludoteca, como por ejemplo el video como actividad de *Engage*, debido a ser un recurso para llamar la atención de menor y hacer uso del material planeado según el tema acordado o relacionado con este. Estos tipos de materiales recreativos eran una parte fundamental para diversificación del material didáctico, pero a su vez, algunas veces siendo complejo debido a la limitación de estos a la hora de involucrarlo en distintos temas a lo largo de las sesiones, con el fin de relacionarlo con el tema visto. (Diario de Campo 3. Anexo 3, Párrafo 3).

En resumen, el material es un elemento fundamental no solo en la investigación, sino también por ellos y ellas, con base en los diferentes temas, los cuales involucran conceptos ya vistos por el niño y solo se hace con la intención de utilizar el inglés como un medio de interacción para aprender mientras ellos mantienen una conversación simple e informal con los presentes. Esto con el fin de poder denotar lo demás que destaquen más el inglés como lengua extranjera utilizando conceptos los cuales involucren oraciones simples practicando la escritura para mejorar sus conocimientos en la estructura gramatical.

El juego como estrategia pedagógica en la primera infancia.

Para el desarrollo de material didáctico hay que tener en cuenta dos factores fundamentales: el juego y la primera infancia, los cuales son esenciales para asegurar que los materiales obtengan un propósito con la idea de ser efectivos listos para su función en la Ludoteca. En el siguiente artículo de una revista, en el cual habla sobre el juego y su rol en el aprendizaje de una lengua cita lo siguiente: “se define el juego como un cambio a la

enseñanza tradicional donde la creatividad y la imaginación de los estudiantes, es focalizada en situaciones de aprendizaje facilitando con ello la adquisición de una lengua”. (Castrillón, L., 2017, citando a Malgren, 2011, p.5)

Esto se debe a que es una de las actividades rectoras de la primera infancia, tomando una forma de educación diferente, combinando el currículo académico y lo social de manera más adecuada para que los niños lo asimilen de acuerdo con su realidad. Por esta razón, se puede decir que la motivación que va a alcanzar es como una elaboración del mundo y su formación cultural, la cual empieza en la primera infancia como una interpretación, y con este tener la capacidad de crear o controlar en lo que quiere convertirse viendo y tomando en cuenta su papel en la sociedad.

Desde cierta perspectiva, los docentes emplean múltiples estrategias didácticas para el desarrollo del inglés en los niños, tal y como hemos implementado involucrando a las TICS como un medio para fortalecer la habilidad del inglés, en la población de la primera infancia. Esto nos lleva a preguntarnos ¿Qué tipo de estrategias debemos de utilizar para involucrar parte del material con las herramientas tecnológicas? Este es uno de los medios más efectivos que podemos utilizar, debido a los involucrados que están con la tecnología y la gran atención con la que dispone este medio, resultando ser efectivo a la hora que los niños aprendan cualquier cosa como lo son los nombres, animales, lugares, colores, etc., en inglés.

Muchos de los temas mencionados anteriormente, son planificados con antelación de acuerdo con las planeaciones tratadas en las sesiones como enfoque de un tema principal mediante su proceso de aprender el idioma inglés. En lo que corresponde al niño y la niña, estos estuvieron centrados en el juego asemejándose como una forma de la realidad misma, el Ministerio de Educación Nacional (2016) en su “Documento N°22: El juego en la educación inicial” se refiere a: “el juego como un reflejo de la cultura y la sociedad, en el que surgen

desarrollo y construcciones” parr.1. Esto se debe a que es una de las actividades rectoras de la primera infancia, tomando como una forma de educación diferente, combinando el currículo académico y lo social adecuadamente para que los niños lo asimilen a su realidad. Por esta razón, se puede decir que el juego es como una elaboración del mundo y su formación cultural, la cual empieza en la primera infancia como una interpretación, y con este tener la capacidad de crear o controlar en lo que quiere convertirse tomando en cuenta a este como su papel en la sociedad. Desde cierta perspectiva, en lo que corresponde al niño y la niña el juego se asemeja a una forma de la realidad misma, transformando su entorno en su propia realidad en la cual ellos tengan la capacidad de decir o hacer lo que quieran. Dicho esto, se reconoce al juego como una estrategia pedagógica debido a que les permite a los niños acceder a un conocimiento el cual ellos no poseen como lo es la segunda lengua.

En retrospectiva, hemos presentado al juego como un factor de atención para el niño con el cual se interese por aprender sobre el tema, y a su vez, aprenda a desarrollar sus habilidades mientras se divierte. A esto le sumamos el hecho de aprender mediante los distintos instrumentos que podemos utilizar con el fin de conseguir un aprendizaje en el niño e involucrar no solo el conocimiento, sino también una acción en los diferentes usos que le podemos brindar al material diseñado, convirtiendo a la Ludoteca en un lugar el cual el juego se convierta en parte de su desarrollo académico.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Una vez claros los conceptos teóricos necesarios para la comprensión del estudio, ahora se describirá la metodología de esta investigación la cual es de enfoque cualitativo de tipo descriptivo desarrollado a través de dos instrumentos en particular: Formatos de planeación y diarios de campo. En estos se realizó una documentación y recolección de los datos, los cuales facilitarán para el análisis del material utilizado en las practicas realizadas por el autor. Además, teniendo en cuenta nuestra población y el entorno, se puede dejar en claro que se realizó una investigación aplicada, tipo investigación – acción. En los siguientes apartados, se podrá reflejar de manera más específica un desarrollo de los temas mencionados.

Tipo de Investigación de Enfoque Cualitativo

El presente trabajo investigativo se desarrolló desde el enfoque de investigación cualitativa, ya que se tomó en cuenta el tema a abordar conocido como el diseño de material didáctico para la primera infancia. Con el fin de crear material, estudiar, recolectar y obtener datos de los instrumentos de investigación, a partir de planeaciones con canciones, dibujos, charlas, entre otros, se observaron las conductas para luego interpretar, analizar y triangular dentro de un contexto educativo y social con el fin de analizar los datos recolectados en la búsqueda de un material efectivo. Lo cual se puede decir que el estudio es de modo descriptivo, pues este se encarga tanto de describir la función de los instrumentos y las posibles actitudes que pueden tener en los sujetos, así como de, analizar el material didáctico con el propósito de comprender al grupo. La importancia y relevancia de este estudio es reconocer los objetos de estudio y definirlo con base en cómo se relacionan con las interacciones que tienen con este, basándose en su propia perspectiva.

Así mismo, Alvarez. J & Jurgenson. G, 2003, afirman que la investigación cualitativa “busca la subjetividad, y explicar y comprender las interacciones y los significados subjetivos individuales o grupales”. (p.41). Con lo anterior podemos dar entender es que esta se encarga del análisis de la situación y ofrece un panorama más detallado sobre los niños, mientras interactúa con ellos para proceder a su propio ritmo y velocidad en el que procesan la información y la expresan adecuadamente favoreciendo su proceso de aprender e interactuar con los demás ampliando su conocimiento o aclarando sus dudas. De lo anterior, se evidencia que con base en lo que se tiene enfocado como lo es el espacio, su contenido y su efectividad es claramente con la función de cumplir la finalidad del proyecto, el cual es la creación de contenido. Sin embargo, hay que tener en cuenta el papel que desempeña esta población como individuos involucrados en pleno proceso de entender el mundo, su identidad y su relación con ambos, de acuerdo a esto lo que podemos decir que la intención del proyecto es crear contenido didáctico, y es también fundamental tener en cuenta el lugar donde se desarrolla, ya que desde la perspectiva del niño es un lugar en el cual puede ser el mismo, expresando sus ideas, descubriendo lo que le apasiona por medio de actividades como el dibujo y el juego, todo esto creando entornos específicamente para fines creativos.

Volviendo a los puntos de investigación cualitativa, es importante valorar todas las perspectivas, no con el fin de encontrar una verdad absoluta, sino con el fin no salirse de lo que es coherente. Por ende, a pesar de no parecer importante, es de suma importancia entender el contexto que estudiamos, el cual es la Ludoteca, para luego comprender la población que estamos analizando. Desde luego, con ayuda de la recolección de datos, conseguimos por medio de los instrumentos como el diario de campo, definiendo el propósito de planear este y su contenido, con la idea de evaluar competencias en cada sesión. Sin embargo, otra manera es tener en cuenta cada tema a la hora de evaluar el nivel de dominio sobre este. Así pudimos

entender un poco más su pensamiento con base en anécdotas, con el fin de saber que es lo que le llama más su atención y poder enfocarnos en eso.

Según esto, podemos ver reflejado por medio de ejemplos en las interacciones de beneficio mutuo, en el cual se consigue un intercambio de información, logrando una cooperación. De lo anterior, podemos utilizar este contexto en el cual se da algo a cambio de algo, en este caso sería información por ambas partes, mientras que por un lado el docente se encarga del lado conceptual, el niño se encarga del lado interpretativo. Una manera posible en la que podemos registrar la información obtenida puede ser evaluar los valores, presentando un orden parcial de conceptos dependiendo de los cuales necesitan un punto de evaluación según el tipo de tema y modo de implementación.

Tabla 1. Ejemplos de las sesiones de aplicación y criterios de observación

Sesión	Lesson Plan	Criterios a observar (Registro en el diario de campo)
1	Alphabet	Participación
2	Meeting the teachers and students' alphabet, commands.	Conocimiento
3	Meeting the teachers and students' alphabet, commands.	Interacción
4	Colors	Comprensión
5	Colors and things around us	Comprensión

6	Animals and descriptions	Habla
7	<u>Places of city and the world</u>	Comprensión
8	<u>Occupations and jobs</u>	Participación
9	<u>Objects</u>	Conocimiento

Fuente: Elaboración propia.

Respecto a lo anterior, según la Tabla 1, podemos decir que se tuvieron en cuenta diferentes puntos de evaluación de acuerdo con el tema a tratar. Con esto podemos tener en cuenta sobre algunos aspectos evaluativos los cuales involucran el Diario de Campo, como por ejemplo en el grado de participación e interés para así poder señalar el proceso social que se puede obtener de la persona con la se interactúa.

A todo esto, le sumamos otro aspecto a evaluar con relación al tipo de investigación cualitativa se puede reflejar como un “proceso de comunicación reflexiva, la interpretación se convierte en el acto de manejar los significados” Álvarez J. & Jurgenson. G. (2003) p. 66, por lo anterior, la clasificación de los objetos físicos como la silla o un libro suelen tener diferentes significados por diferentes personas. Esto hace también que el significado de cada una de las actividades tenga un propósito diferente para cada niño y niña. Como resultado, podemos decir, incluso si el objetivo de esta investigación es el diseño de material, lo que podemos obtener de este es un numero de interpretaciones por parte de diferentes puntos de vista, lo puede resultar no solo en la construcción de una identidad al afirmar ue sus pensamientos tienen una validez, sino también se demuestra la efectividad del material a la hora de ser usado.

De todo, esto podemos decir que, después de la realización en lo que es su implementación, definiremos como estos influyeron para la obtención de la información

evaluando su actitud según nivel de intervención de manera general, teniendo en cuenta los diferentes procesos de acuerdo al nivel de interés del niño según grado de participación en este. Según esto, se hizo un análisis reflejando si este resultado ser efectivo o no, en el cual se pueden ver los resultados de acuerdo a los métodos estipulados, incluyendo si se tuvo que realizar un plan alterno o si no se aplicó este.

Método de Investigación: La Investigación-Acción.

Para la propuesta pedagógica de diseño de material para la enseñanza de inglés que se implementó en la Fundación Universitaria Compensar, se consideró que la investigación-acción es oportuna y adecuada para su análisis, debido a que al implementar el material a la hora de realizar las practicas pedagógicas, se impactó en el contexto y involucrando a los niños y niñas. El aprendizaje dentro de un espacio diseñado específicamente para esta infancia es un factor que puede influir en la manera en la que el niño o niña aprende usualmente en la escuela.

Con el método de investigación-acción se provee nuevo conocimiento dando un entendimiento de nuevas cosas. En esto también podemos decir logramos un cambio y transformamos diferentes situaciones sociales mediante dialogo logrando un bien social. Por último, podemos decir que se pudo generar nuevos datos, los cuales puede haber la posibilidad de contribuir a mejorar la practica en la Ludoteca con los datos ofrecidos tanto en las planeaciones de clase, como en los Diarios de Campo, como un guía sobre el tipo de actividad que más le llama la atención a esta población y que otras personas puedan adaptar ese contenido para utilizarlo en sus futuras prácticas.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Dentro de la investigación se hicieron uso de ciertos recursos para la recolección de datos como instrumentos que se enfocaron en una investigación cualitativa que se llevó a cabo y con los cuales se recolectó información para y con base en las sesiones que se implementaron

a cabo en la Ludoteca en la Fundación Universitaria Compensar, esto con el fin de llevar un registro de la información suministrada como una muestra de evidencia del desarrollo de estas sesiones para el proyecto.

Según un artículo de una revista de la Universidad Latinoamericana el *Lesson Plan* es definido como “un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad” (Ascencio. C, 2016, REICE, p.2).

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, sobre lo que podemos decir del Lesson Plan es que es una manera en la cual le brindamos un sentido de lógica y orden a nuestras ideas, sustentándonos en una fuente concreta según lo especulado como parte de una explicación a lo que vendría siendo un marco de planeación didáctica. Primero que nada, las planeaciones contienen distintos elementos de manera organizada en cuadro, las cuales están divididas en categorías como, por ejemplo: el tema, los objetivos, descripción de las actividades, el tiempo que se tiene programado para esa actividad, la fecha para cual se tiene estipulado su realización (Ver Anexo 5)

Ahora bien, el segundo instrumento usado aquí fue el diario de campo. Este “tiene como eje fundamental la observación, pues este es el instrumento por la excelencia para aprehender la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia” (Martínez. L 2007, p.2), Según los registros se producen sobre un entorno, sobre una situación que se presenta en un contexto determinado. Por otro lado, los diarios de campos que se presenta tienen los siguientes elementos, tales como el tiempo de llegada, lo que se hizo en esa sesión y un espacio para la reflexión y el análisis. (Ver Anexo 1) Además, el registro visual o la observación, la cual “se constituyen en la técnica e instrumento básico para producir descripciones de calidad” (Martínez. L, 2007, p.2). Dicho esto, llevan un registro de la realidad, definida como un objeto

de estudio, en este sentido no solo miramos, sino también indagamos sobre esa realidad que observamos

Población y descripción de la aplicación.

Cabe mencionar que la recolección de estos datos se realizó en la Fundación Universitaria Compensar, ubicada en Teusaquillo con el propósito de comprender el material más efectivo para el aprendizaje del inglés como una segunda lengua en grado de preescolar. Conformado por un pequeño grupo de niños y niñas entre la edad de 4 a 6 años.

Primeramente, para la investigación cualitativa, recordemos que el tema que se trató fue sobre el aprendizaje del inglés de manera general, por lo cual se adoptaron las técnicas para la recolección de información, mediante entrevistas, implementaciones de clase, descripción del grupo focal, etc. Luego, de acuerdo a el registro de información en formatos, como el de Lesson Plan, nos permitió ordenar nuestras planeaciones para enfocarnos en nuestro propósito de aprendizaje sobre el ejercicio de clase. Por otro lado, los Diarios de Campo nos permitieron llevar un análisis de la documentación de manera virtual donde se llevaron a cabo un análisis sobre el nivel de dificultad o éxito en el tipo de material que se utilizó.

Con base en lo anterior, se puede tener en cuenta entre evidencias en definiciones de acuerdo a entrevistas realizadas de otros practicantes, docentes, padres, Decanos, etc. Sobre a lo que viene siendo el proceso el propósito de la Ludoteca, sus alcances, sus gustos, entre otros, con la cual se obtuvieron diálogos de padres, decanos, profesores, coordinadores y los niños e incluso los mismos practicantes relatando sobre la importancia y sus opiniones definiendo los gustos con base en los diferentes procesos de aprendizaje de la Ludoteca. Tanto sus definiciones y experiencias propias, como otras como del Ministerio de Educación, en las cuales se evidencio los privilegios del material que dispone y como este se utilizó, incluso relatando sobre las personas que realizan sus aportes para su trabajo en el entorno que

influencia la Ludoteca en el aprendizaje del inglés para el niño, como lo son los practicantes y el papel del niño en la Ludoteca.

Con el objetivo de estudiar y recolectar información, el trabajo será diseñado bajo el planteamiento metodológico del enfoque cualitativo, puesto que este es el que más se adapta a las características y necesidades de la investigación, es necesario debido a que estamos evaluando la calidad del producto que se está diseñando.

Para el análisis de estos datos que se prestaba atención a diferentes rasgos como el nivel de interés del niño sobre el material utilizado, el tiempo de respuesta hacia una pregunta sobre el tema relacionado y que técnicas se hubieran utilizaron en sesiones anteriores podrían ser de utilidad en la nueva sesión, en caso de que el anterior no funcionara. Por un lado, en los Lesson Plan se organizaban ciertos módulos de tiempo en los cuales se tenía planeado realizar una actividad diferente, y por el otro en los Diarios de Campo se describía lo realizado por el niño o niña, dando a entender no solo si el material llamo su atención, sino también fue utilizado o no en dicha sesión.

Adicional a esto, se realizó un seguimiento del proceso de estos para el catálogo de esta información se tomaron foto como medio de evidencia del trabajo realizado por el niño. En este proceso se puede evidenciar de manera más clara el proceso del trabajo hecho en la sesión (Anexo 4) el cual tiene como propósito identificar aspectos, elementos o acciones desde los diferentes temas presentados ante los niños y niñas.

Para concluir se realizó la aplicación de estos materiales en las sesiones de manera programada con base en los Diarios de Campo se evaluaba el desempeño del niño sobre el material utilizado sobre cada uno de los temas de cada sesión, esto nos ayudaba a reconocer si el objetivo estipulado si se cumplía, además de cumplir con un medio de evidencia para la validez de su implementación. Así pues, lo que podemos decir es que los temas siguieron su

objetivo, sin embargo, tal y como se presentó en algunos casos se tuvo que preparar un tema o recurso didáctico distinto.

Tabla 2. Planeaciones de clase y materiales creados.

Nombre de la planeación	Objetivo general	Material diseñado
Alfabeto	Aprendizaje básico y sencillo del alfabeto promoviendo la participación activa	Video
<u>Meetings the teachers and students alphabet commands</u>	Promover el habla y construir actividades de interés lúdico	Worksheets
Emociones	Relacionar a través de videos como un medio de explicación, situaciones las cuales involucren dichos sentimientos	Video
Animals and descriptions	Utilizar hojas en blanco como guía de trabajo para realización de ejercicios, convirtiéndolo en una	Sheets

CAPÍTULO IV

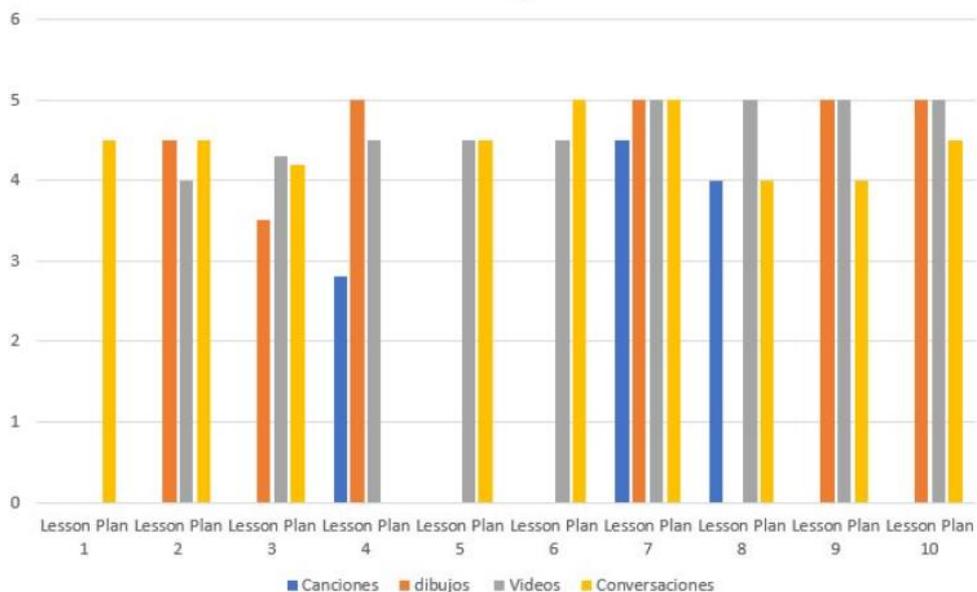
ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este capítulo se mostrarán los resultados de la aplicación de las planeaciones de clase y material didáctico, comparándolo con los distintos conceptos teóricos. Una vez aplicada la implementación de los instrumentos, se realizó su recolección de datos y se procedió a hacer el análisis de los mismos, por cuanto a la información que mostraba.

Planeaciones y diarios de campo

Con relación a la edad de las personas a las cuales se aplicó este proyecto, se puede decir que hubo una variación entre los 4-6 años de acuerdo al rango de edad, donde se concentra más en la cantidad de niños, por cuanto dichos cargos son en base a los ejercicios realizados que involucraban videos o canciones, tales como se ven reflejadas en el [Anexo4](#) y [Anexo7](#). En segundo lugar, ubicamos lo que un nivel del 40-50% consta de las planeaciones, con un total de 9 planeaciones donde se concentra la mayor atención por parte del niño. Un grupo de niños de 4-6, el grupo de docentes que constaba de dos con edades que oscilan entre los 19-22 años, demostrando un 20% del total de practicantes entre las carreras de Educación Infantil y Bilingüismo con Énfasis en Inglés. Es en estas edades se ubican los practicantes con base en sus experiencias de las anteriores prácticas y conocimiento sobre el rigor de enseñanza en el sistema educativo, el tipo de habilidades a trabajar, las cuales le sirven como un medio para saber sobre el tipo de contenido a implementar, el cual se divide en videos, canciones y repetición de las palabras como medio de uso de un 25% de cada práctica en la cual se maneja la pronunciación ([Field Diary April 20.docx](#)) y ([Field Diary \(27 April\).docx](#)) Esto puede ser representado de una mejor forma en el siguiente gráfico

Figura 1: Nivel de atención del niño según las actividades realizadas.



Fuente: Elaboración propia

Con base en el gráfico anterior, se deja en claro donde más participaron se reflejó por parte de los niños y las niñas que asistieron en las sesiones de la Ludoteca, dejando en claro que las conversaciones son algunas de las más utilizadas, sin embargo, según lo detallado podemos decir que una de las cosas que más llamaron su atención fueron los dibujos.

Desarrollo de la habilidad del habla en inglés.

Como se dijo anteriormente, los recursos utilizados tales como el video, permitieron a el niño hacer uso de la práctica del habla como medio de interacción con el fin de experiencias para tratar las diferentes situaciones que se presentan en el nivel escolar.

Las diferentes clases constaban de mediante diferentes recursos como los juguetes y elementos como las hojas, realizar un repaso de los temas mediante la práctica de la pronunciación. Un conjunto de elementos los cuales llamaron la atención del niño, no solo con base en lo físico, sino en cada una de sus partes, llegando a un grado de incidencia en lo que corresponde a la socialización, dando paso hacia la formación integral del educando, llegando a una serie de estrategias que existen para abordarlos.

Ahora bien, se define a la habilidad del habla en inglés como un proceso “interactivo y que requiere una habilidad cooperativa para ordenar una reserva de léxico memorizado” (Thornbury. S, Longmam, ,2010, p. 5). Con esto en cuenta, al hacer uso del habla como medio de interacción entre los niños, este es bien visto como un modelo de educación distinto ya que no está centrada en una educación en la cual el maestro es un intermediario de información y el estudiante solo es un receptor, sino más bien este tiene más enfocadas las necesidades del niño para ponerle más atención y que el sea el centro de la clase. Teniendo esto en cuenta, podemos decir que el niño aprendió de una manera más interpretativa ofreciendo información sobre su vida y su entorno, pero a su vez practicando su vocabulario de inglés siendo de guía por el docente para ayudarlo a traducir para luego ser practicado por él. [Field Diary \(27 April\).docx](#) y [Field Diary. March 2.pdf](#)

Con base en lo anterior, podemos decir que se ofrece un espacio en el cual se tienen presentes las necesidades del niño, enfocándose más en establecer relaciones, alcances y posibilidades con el/ella a través de una vista más general sobre sus capacidades de autonomía y creatividad convirtiéndose en interprete de su proceso de aprendizaje.

Materiales físicos utilizados

Como se dijo anteriormente, se hicieron uso de materiales como el video para la habilidad del habla, sin embargo, también hubo presencia de material físico utilizado.

Siguiendo con la idea anterior, otro material involucrado es el uso de Worksheets como medio de representación y evidencia físico con el fin de lograr un aprendizaje efectivo, además de juguetes como el domino. Todos estos como un soporte en el cual le sirva para aprender sobre las palabras y pronunciación.

Ahora bien, tomando en cuenta un texto llamado “Impacto de los materiales del programa de inglés en una universidad pública de Colombia” en el cual diseñaron una cartilla, tuvieron en cuenta las recomendaciones dadas por Jaime M. F. & Coronado C. C. (2018) quienes manifiestan la importancia de que sean los docentes quienes diseñen el material y los estudiantes se involucren en el diseño y aplicación de los materiales en clase:

las principales razones por las que los docentes deben diseñar materiales es para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de la lengua mediante innovaciones sistemáticas, ya que así estos tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades, porque son los docentes los que construyen y moldean a los estudiantes a través de sus interacciones. (Fajardo, 2013, p.179).

Analizando los datos obtenidos anteriormente reflejados se puede denotar algo importante sobre cada uno de estos, el desempeño del niño cumple un papel importante y en como influyó en su aprendizaje para una segunda lengua. Todo esto es con el fin de desarrollar sus habilidades de habla interactuando de manera recurrente por medio de materiales que involucren temas de sus intereses personales dando como resultado captar su atención para mantener y construir diálogos dieran paso a interacciones entre el practicante y el niño.

Las canciones y videos

En estos medios se conformaron de una parte fundamental ya que era uno de los más influyentes a la hora de aplicar la lengua de Ingles para crear un espacio creativo en el cual se

denotaba la atención que presentaban a este, dando como resultado una forma de motivar a los niños en aprender inglés.

Los niños aprenden de manera más efectiva debido a lo influenciados que están con los medios tecnológicos, por lo cual las canciones y videos que eran reproducidas por medio de un proyector, sirvió como una forma de motivar a los niños y niñas a aprender inglés con el fin de desarrollar su habilidad oral.

Por lo anterior, se pudo denotar como en los niños, tanto en los videos como en las canciones, se captaba su atención debido al ritmo y representaciones graficas que presentaban las canciones. Otro factor fue el ritmo, debido a la forma de estar diseñados los videos se estimuló al niño a aprender palabras del segundo idioma derivadas de este y participar utilizando y practicando las palabras por medio de la repetición.

Por lo que se pudo denotar, estos pudieron ser un medio de escucha y habla para la práctica del Speaking, además estos medios fueron también utilizados como medio de ayuda para hacer ejercicios de práctica, los cuales se puede denotar en el Lesson Plan de Mayo 11

Se pudo presenciar el gran interés de los niños en estos, ya que involucran gustos de los niños, esto lo pudimos establecer estrategias de comprensión en los cuales se hacía una recopilación de todo lo visto y se evaluaba por medio de preguntas sobre el contenido visto con el fin de denotar el nivel de atención por parte del niño.

Los dibujos

Retomando lo dicho anteriormente, para la creación de ejercicios didácticos, se hicieron uso de los dibujos o representaciones graficas de manera recurrente en las sesiones que han sido como un medio de representación para reflejar lo que más desean los niños, por lo cual es natural lo inmiscuidos que se encontraron con este ejercicio.

Se tomo en cuenta esto, como una parte esencial con el fin de realizar ejercicios y conversaciones, haciendo de este una actividad la cual se aplicaba con otros materiales que nos ofrecía la ludoteca como lo son los lápices, los colores, el papel, el proyector, etc.

Este no solo servía como parte de un ejercicio, sino también como evidencia de su aprendizaje y actividades lúdicas en las cuales se presentaba una conexión entre los conceptos o ideas que se querían transmitir al niño y una vez representadas por el/ella, en los dibujos se denoto y se demostró su proceso de aprendizaje para entender sobre el tema y para luego, con ayuda del practicante, relacionarlo con el inglés mediante la representación de palabras de manera oral y escrita.

Las conversaciones

Este puede ser como medio de comunicación para practicar la habilidad del habla en inglés con el fin de enseñar, interactuar y desarrollar las habilidades comunicativas de los niños, estableciendo una conversación. Teniendo en cuenta la población, se hicieron uso de diferentes temas básicos tales como lo son el abecedario o las frutas ya que estos son con los que están más familiarizados sirvió como un medio útil de establecer un gusto y comprensión por la actividad.

Gran parte de los ejercicios aplicados requerían una comunicación para entablar un dialogo de comprensión entre el niño y el docente, con el fin de recibir una confirmación sobre si en verdad había entendimiento de las palabras en un segundo idioma por parte de este a medida que se realizaban las actividades.

En retrospectiva, este ejercicio dio una vista sobre lo que se trataba el nivel de inglés del niño y como este podía ir mejorando con las sesiones de Ludoteca, teniendo en cuenta sus gustos personales, no solo para las sesiones de Practica en esta, sino también en su colegio.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

Para finalizar, el desarrollo de este proyecto se concluyó, mediante la implementación en las diferentes sesiones de práctica, que el material didáctico es una herramienta fundamental para la enseñanza de un idioma extranjero, en este caso inglés en la primera infancia, enfocándose en la metodología de Reggio Emilia, ya que es importante para el uso y desarrollo en un material didáctico apropiado en su etapa de descubrimiento por una nueva lengua.

La investigación llevada a cabo acorde esta metodología basada en la atención para la primera infancia mediante las diferentes planeaciones se enfocó en el juego que actualmente se lleva a cabo, permitiendo conocer un referente de modelo educativo alternativo desarrollando habilidades, con el fin de recoger aspectos relevantes tras la realización de este, enfocándose en que este llame la atención del niño, convirtiendo su aprendizaje en algo más significativo, y aumenten su gusto por aprender más sobre este, generando un vínculo con su vida cotidiana convirtiéndose en el constructor de su conocimiento y su identidad. Lo anterior se hace con el fin de desarrollar su imaginación y expresar, a través de actividades, lo aprendido durante la implementación en las sesiones de práctica.

Una de las principales conclusiones de este proyecto de investigación sobre esta metodología de atención a la infancia que ha permitido conocer acerca del Modelo Pedagógico de Reggio Emilia y los futuros docentes. Tal y cómo se refleja aquí, el material está diseñado para un público en la primera infancia, por lo cual tiene que estar centrado en sus necesidades, pero a la vez en sus gustos con el fin de obtener mejores resultados, al reforzar las experiencias que han desarrollado los niños, solo que ahora serán relatadas en otro idioma, permitiendo comprobar como los niños y niñas deben ser partícipes de sus propias enseñanzas, puesto a que

su motivación por aprender siguiente esta metodología ha seguido cierto grado de efectividad. Según lo anterior, se tuvo en cuenta la visión de Malaguzzi sobre construir nuevas escuelas basadas en la democracia y la igualdad, esto con el fin de crear una “sociedad” justa con el fin de dar los mismos derechos para todos con el fin de lograr la creación de un material que genere un trabajo creativo en los niños en sus primeras etapas. A partir de esto, cabe aclarar que el docente es reconocido como un facilitador de información y un guía, y el niño se convierte en el centro del aula, convirtiendo a la Ludoteca en un espacio único donde se sientan familiarizados con el contenido y aprendizaje.

Debido a esto, se permitió promover el proceso de enseñanza del inglés para los niños y niñas de la Ludoteca a través de planeaciones enfocados en el modelo pedagógico de Reggio Emilia. Teniendo en cuenta la habilidad del habla, en las cuales se enfocó en el nivel de aprendizaje de una segunda lengua del niño para entablar una conversación simple mediante la aplicación del material utilizado.

Adicional a esto, se debe tener muy presente el lugar donde se desarrolló el proyecto debido a que este no solo facilita el diseño de material, sino que también estimula su proceso de aprendizaje para adaptarse a las necesidades en esta población ya que este debe caracterizarse por ser llamativo. De lo anterior, podemos decir que el material creado permite a los niños expresarse y a su vez reflejar su interés por aprender un nuevo idioma como lo es el inglés, por medio de las actividades académicas enfocadas en las habilidades orales. Se evidenció que, al usar el material de escucha, los niños estuvieron mucho más atentos a la sesión e incrementaron su participación, por otro lado, en muchos de los ejercicios de los cuales involucraban videos, al momento de hacer este tipo de actividades estuvieron motivados y atentos para promover la participación.

Por lo anterior, el juego y el uso de juguetes fueron una buena base en la práctica, con el fin de utilizar esta metodología, y con base en estos ejercicios de manera abierta al público infantil fue de cierta manera, un refuerzo para practicar el inglés entablado conversaciones y formando un vínculo de diversas maneras con el material ofrecido por parte de la Ludoteca. Complementando con lo anterior, es necesario recalcar que los medios como las canciones y videos establecen un ambiente propicio en el cual ellos hicieron uso de la habilidad de habla, en los cuales identificaron elementos y los relacionan con su diario vivir.

Para concluir, es fundamental que en la Ludoteca de la Fundación Universitaria Compensar, los docentes en formación ejecutaron las sesiones de práctica, ofreciendo una dinámica en cuanto a la didáctica del inglés y creando un ambiente propicio para los niños y las niñas por medio del juego. Así, examinando los fundamentos de los modelos alternativos de educación infantil como Reggio Emilia, empezando por el cambio en la visión de atención en la primera infancia, se propone aplicar el material lúdico diseñado y adaptado como videos, canciones y otros recursos como apoyo del aprendizaje del inglés como lengua extranjera. A partir de esto, se demuestra la importancia de implementar el material a nuestra disposición, utilizarlo o modificarlo considerando el nivel académico y los intereses de los niños para cambiar la forma de aprender, otorgando el desarrollo de habilidades y potencialidades.

REFERENCIAS

Alvarez. J & Jurgenson. G (2003), Cómo hacer una investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. Editorial PAIDOS, PDF. pp. 24, 41, 66 https://unipanamericanaeducomy.sharepoint.com/:b:/g/personal/landreamartinez_ucompensar_edu_co/ESV7jeUI8eRKqqAe6P8bwDYBOp9Gb43V7QVQ1XINIFp0RA

Ascencio. C, (2016), Adecuación de la Planeación Didáctica como Herramienta Docente en un Modelo Universitario Orientado al Aprendizaje, REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 14 PDF p.2 <https://www.redalyc.org/pdf/551/55146042006.pdf>

Beltran. M (2017) El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, Boletín Virtual, Vol. 4-6, p.2 <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>

Beneck. J, Gálvez. A, Colmenares. R, Jiménez. L, Diaz. C, Análisis de las Dificultades en el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera (EFL) en las Estudiantes de Licenciatura en Pedagogía para la Primera Infancia (LPI) de la Corporación Universitaria Americana, Sello Editorial Coruniamericana, p.5 https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SF1gDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=la+habilidad+del+habla+de+ingles+en+la+primera+infancia&ots=YKJxvyhqRO&sig=KTQ6-a8PgX_V1ZZXF-e1tskKjL0#v=onepage&q=la%20habilidad%20del%20habla%20de%20ingles%20en%20la%20primera%20infancia&f=false

Caceres (2020) Desarrollo de capacidades como estrategia de sostenibilidad del programa educativo Ludoteca orientado a la primera infancia [Tesis para optar el grado de maestro en Políticas Sociales] p.40

http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/4351/T033_31675837_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cagliari. P (1920) Loris Malaguzzi y las escuelas de Reggio Emilia, Ediciones Morata S.L.
pp. 6, 15

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j5ojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=reggio+emilia+y+la+nueva+escuela&ots=rYHfynXuzV&sig=7ca7hfqbh4WjKHtm8G3hJxvQ3sE#v=onepage&q=reggio%20emilia%20y%20la%20nueva%20escuela&f=false>

Calvillo. G, Moyetta. N, Daniela y Negrelli. F, Gramáticas en contraste: su rol en el diseño de materiales para la enseñanza de lecto comprensión en lengua extranjera en el nivel superior,
p.2 PDF <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/16286/G%c3%b3mez%20-%20Moyetta%20-%20Negrelli.%20Jornada%20Lenguas%20Extranjeras.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/16286/G%c3%b3mez%20-%20Moyetta%20-%20Negrelli.%20Jornada%20Lenguas%20Extranjeras.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/16286/G%c3%b3mez%20-%20Moyetta%20-%20Negrelli.%20Jornada%20Lenguas%20Extranjeras.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Castrillón. L, (2017) Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. p. 5
<https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/view/2893/2389>

Catalina Puga. M, (2021) Aula virtual para potenciar la enseñanza y aprendizaje mediante la filosofía Reggio Emilia en preescolar, Universidad Israel, pp.14-16

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2741/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-026.pdf>

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j5ojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=reggio+emilia+y+la+nueva+escuela&ots=rYHfynXuzV&sig=7ca7hfqbh4WjKHtm8G3hJxvQ3sE>

Duran. G, Yamira. L, Reyes, N., (2014) Ludoteca Bilingüe, una Estrategia Didáctica para Reforzar el Aprendizaje del Inglés en Niños de 5-7 años del Instituto Adventista del Carare (INAC)
pp.19-20

<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/347/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Higuita. L (2010) Trabajo de Grado para optar al título de profesional en ciencias del deporte y recreación, p.20, parr.1 <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/b0277a42-685d-4409-933d-9cb6beb5432f/content>

Jaime M. F. & Coronado C. C. (2018). Impacto de los materiales del programa de inglés en una universidad pública de Colombia. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, p. 179, PDF <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n32/2346-1829-clin-32-175.pdf>

La Asociación de Ludotecarios y Ludotecarios de Cataluña, 2007, p.12 <https://docplayer.es/73091067-Lineamientos-ludotecas-en-colombia-con-las-voces-y-miradas-de-los-ludotecarios-y-las-ninas-los-ninos-y-los-adolescentes.html>

Lic. Morales. C, (abril de 2012) Revista Digital, Parte de los datos obtenidos han sido través de la página <https://www.efdeportes.com/efd167/ludoteca-en-la-atencion-integral-en-la-infancia.htm>

Lineamientos Ludoteca en Colombia. Con las voces y miradas de los ludotecarios y las niñas, los niños y los adolescentes, (2017) p.7 <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2022/02/LINEAMIENTO-LUDOTECAS-COLOMBIA-2017.pdf>

Malaguzzi L. (2020), La educación infantil en Reggio Emilia, Ediciones Octaedro, (pp.4-5). https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=h4hEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=modelo+pedag%C3%B3gico+reggio+emilia&ots=mM_irmIonw&sig=GNIHdurTsdsU1xHhUYlpMyICs7Y#v=onepage&q&f=false

Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. (2002) p. 11, PDF https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

María. I, (2009) Jugar, una necesidad y un derecho, Revista de Psicología, pp.3,5
<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/144645-Text%20de%20l'article-196495-1-10-20091224.pdf>

Martínez. L (2007) La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de investigación, pp. 2-8 <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Mirian X., Chávez Zambrano, María A., Saltos. V., Celia. M., Lorena S., (2017) La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior, pp. Edición 2477-8818, Vol. 3 PDF
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234740https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j5ojEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=reggio+emilia+y+la+nueva+escuela&ots=rYHfynXuzV&sig=7ca7hfqbh4WjKHtm8G3hJxvQ3sE>

Min. Educación, (2022), parr.3 <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-97500.htmlhttps://www.mineduacion.gov.co/1621/article-97500.html>

Min. Educación, (2013), Planning Guidelines PDF pp. 7,8, 12, 16
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/Planning_Guidelines_anual_unidad_lecci%F3n-EFL_100913.pdf

Min. Educación, 2007, Reggio Emilia: construir con y para los niños, Altablero. No. 41
<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-133936.html>

Ministerio de Educación Nacional (2016) Documento N°22 parr.1
<https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-printer-341835.html>

Molano, M., (2014), Tesis de grado de Maestría de investigación sistematización de experiencias, un aporte para la reflexión sobre la práctica pedagógica en la licenciatura en Pedagógica Infantil de Unipanamericana, p.5, PDF <http://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/1421/MolanoArciniegas2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morales. C., (2014) Ludoteca: herramienta en la atención integral en niños y niñas institucionalizados en la primera infancia. pp.1 <https://www.efdeportes.com/efd167/ludoteca-en-la-atencion-integral-en-la-infancia.htm>

Ray. M, (2016) Los modelos pedagógicos alternativos de educación infantil: Reggio Emilia, Montessori y Waldorf, Universidad de San Andrés, pp. 8, 10, 12 PDF <https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/15991/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.L.%20Edu.%20Ray%2c%20Magdalena%20Mar%c3%ada.pdf>

Santamaria (2015) Trabajo Fin de Grado de Educación Infantil (Mención Lengua Inglesa) Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid, p.10 <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15864/tfg-;jsessionid=FF6BCFD0C48C71C0A4328D35B716D55D?sequence=1>

Scott. W y Ytreberg. L., (1995), Teaching English To Children, Longman, pag. 5 PDF <https://www.uop.edu.jo/download/research/members/Teaching%20English%20To%20Children.pdf>

[Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial - Primera infancia \(mineducacion.gov.co\)](#) (Ministerio de educación Nacional)

Thornbury. S, Longman (2010) Teach Speaking, pp. 5-40, 8-9 PDF https://unipanamericanaeducomy.sharepoint.com/personal/landreamartinez_ucompensar_edu_co/Documents/Microsoft%20Teams%20Chat%20Files/How_to_Teach_Speaking.pdf

ANEXOS

[Anexo 1:](#) Planeación y material creado para la lección *Alfabet*

[Enlace: 1. Lesson Plan. February 23.docx](#)

[Anexo 1:](#) [Diario de Campo \(Febrero 23\)](#)

[Enlace: Field Diary. February 23.docx](#)

[Anexo 2:](#) Planeación y material creado para la lección *Meetings the teachers and students
alphabet commands*

[Enlace Lesson Plan. March 2.docx](#)

[Anexo 2:](#) [Diario de Campo \(Marzo 2\)](#)

[Enlace: Field Diary. March 2.pdf](#)

[Anexo 3:](#) Planeación y material creado para la lección *Meeting the teachers and students'
alphabet, commands.*

[Enlace: Lesson Plan 23 March.docx](#)

[Anexo 3:](#) [Diario de Campo \(Marzo 23\)](#)

[Enlace: Field Diary. March 23.docx](#)

[Anexo 4:](#) Planeación y material creado para la lección *Colors*

[Enlace: Lesson Plan 30 March.docx](#)

[Anexo 4:](#) [Diario de Campo \(Marzo 30\)](#)

[Enlace: Field Diary March 30 .docx](#)

[Anexo 5:](#) Planeación y material creado para la lección *Colors and things around us*

[Enlace: Lesson Plan. 20 April.docx](#)

[Anexo 5: Diario de Campo \(Abril 20\)](#)

[Enlace: Field Diary April 20.docx](#)

[Anexo 6: Planeación y material creado para la lección *Animals and descriptions*](#)

[Enlace: Lesson Plan April 27.docx](#)

[Anexo 6: Diario de Campo \(Abril 27\)](#)

[Enlace: Field Diary \(27 April\).docx](#)

[Anexo 7: Planeación y material creado para la lección *Places of city and the world*](#)

[Enlace: Lesson Plan May 4](#)

[Anexo 8: Planeación y material creado para la lección *Occupations and jobs*](#)

[Enlace: Lesson Plan May 11](#)

[Anexo 9: Planeación y material creado para la lección *Objects*](#)

[Enlace: Class May 18.docx](#)

[Anexo 10.](#) The girl (Sara) arrived at 2:15 PM, so that was the time the class started.

She was asked to make descriptions of what she did specifically to the exercises, based on the knowledge that she possesses.

[Anexo 11.](#) A girl arrived at 3:50 pm, she was given advice on the performance of assigned homework, these corresponding to a book called "Mathematical Challenges 1" by Santillana, to which the girl needed to perform different homework that she had pending.

[Anexo 12.](#) To finish, a simple sentence structuring activity was carried out with the help of some videos

EVIDENCES

A continuación, se mostrarán algunas de las evidencias sobre el trabajo realizado:

