

**CREANDO AMBIENTES QUE FACILITAN EL APRENDIZAJE:
Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés**

**Tannia Fabiola Madrigal Barajas
Blanca Teresita Valle Rubio
M. en C. Pedro José Mayoral Valdivia
Universidad de Colima**

RESÚMEN

Este proyecto, tiene como objetivo presentar los avances obtenidos en la investigación para identificar actividades de interacción con el ambiente que faciliten el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de tres y cuatro años de edad, pertenecientes a una estancia infantil de la ciudad de Colima, misma que está siendo llevada a cabo desde agosto del 2012 hasta la fecha. Según la visión de Piaget, Vigotsky y Montessori, se considera que el aprendizaje de un niño es más significativo y duradero cuando se les enseña mediante actividades lúdicas por medio de las cuales ellos tengan la oportunidad de explorar y descubrir el mundo que les rodea a través de su interacción con él. El objeto de estudio se aborda desde el enfoque cualitativo en su perspectiva de investigación acción. Los instrumentos utilizados para recabar la información fueron 3: diario de campo, observación y análisis documental. El proceso inicia con la planeación de los ambientes facilitadores del aprendizaje incluyendo contenidos y actividades específicas. Derivado de los registros en el diario de campo y la información obtenida con los otros instrumentos, es posible identificar las características de las actividades lúdicas que mantenían un ambiente positivo para el aprendizaje de vocabulario en inglés. Se hace necesaria esta investigación para dar al maestro otro panorama en la enseñanza y al mismo tiempo, poder conocer actividades diferentes a las comúnmente usadas en el aula las cuales ayudarán a que el aprendizaje sea más divertido.

PALABRAS CLAVE: Actividades lúdicas, inglés y niños

ABSTRACT

This project aims to present the progress made in this research; which its purpose is to identify activities of interaction with the environment to facilitate learning of English vocabulary in children from three to four years old, belonging to a child stay in the city of Colima, is being conducted from August 2012 to date. According to the vision of Piaget, Vygotsky and Montessori believes that a child's learning is more meaningful and lasting when they are taught through fun activities through which they have the opportunity to explore and discover the world around them through their interaction with him. The object of study is approached from the qualitative approach in action research perspective. The instruments used to collect information were 3: diary, observation and document analysis. The process starts with the planning of learning facilitators' environments including contents and specific activities. Derived from the records in the field diary and information obtained with the other instruments, it is possible to identify the characteristics of play activities that maintained a positive environment for learning English vocabulary. This research is necessary to give the teacher another scenario in teaching and at the same time, to meet the different activities commonly used in the classroom, which help make learning more fun.

KEY WORDS: Ludic activities, English and children

Introducción

Este documento presente las conclusiones de lo encontrado en la investigación para identificar estrategias lúdicas que faciliten el incremento de vocabulario en niños de tres a cuatro años. El contexto donde se realizó dicha investigación fue en una estancia infantil, que se encuentra ubicada dentro de la ciudad de Colima. Dicha institución es de carácter público, de acceso restringido y de tiempo completo. Además, en esta organización se imparten clases de inglés desde hace tres años, a todas las salas.

Actualmente, la estancia cuenta con una población de 107 niños, una educadora, una maestra de educación física, uno de danza, uno de música, seis maestras, 19 asistentes educativas y practicantes de inglés, procedentes de la Facultad de Lenguas Extranjeras de la Universidad de Colima.

Para esta investigación, se seleccionó el grupo de Maternal C que está conformado por 16 niñas y 12 niños entre 3 y 4 años de edad. Las clases de inglés son a nivel básico, siguiendo un programa basado en actividades lúdicas que favorecen el incremento de vocabulario de la lengua. Cada sesión tiene una duración de 30 minutos, impartidas dos veces a la semana por dos maestras de inglés y 3 de apoyo en cada clase.

El documento se ha estructurado en tres apartados; en el primero se explican algunos paradigmas; como lo son, el conductismo, constructivismo y el cognoscitivismo. Posteriormente, se exponen algunas ideas que diversos autores tienen por el aprendizaje de niños en etapa preescolar; finalizando, con algunos modelos de enseñanza recomendados para utilizarse dentro de un salón de clases.

Sobre las teorías y los modelos en educación temprana

Las teorías del aprendizaje surgen de la epistemología como un esfuerzo por explicar los procesos mentales (conocimiento) o la naturaleza del hombre que conllevan al aprendizaje, tanto en el contexto histórico, como en sus antecedentes (H. Bower & R. Hilgard, 2000). Posteriormente, se expondrán las diversas teorías del aprendizaje: Conductismo, Cognoscitivismo y Constructivismo.

Según la teoría del conductismo, los niños son organismos observables incapaces de construir el aprendizaje por ellos mismos; por lo tanto, es necesario que reciban una estimulación la cual les ayude a crear nuevos hábitos. Por ejemplo; en una clase cuando el niño tiene una conducta deseable, el profesor la estimula por medio de un reforzamiento positivo; como podrían ser frases halagadoras. Estos reforzamientos lograrán que el niño este motivado y se dé cuenta que la actitud que tomó fue adecuada. Así, siguiendo la ley de Thorndike (1989) (H. Bower & R. Hilgard, 2000):

Las recompensas o los éxitos incrementan el aprendizaje de la conducta recompensada, mientras que los castigos y los fracasos reducen la tendencia a repetir ese comportamiento (p. 41).

En el paradigma cognoscitivista, el ser humano se considera como un ser de mente activa; es decir, el conocimiento que adquiere a su alrededor es procesado por él mismo, sin ayuda de un agente externo que lo estimule a aprender. Por ello, es indispensable que el aprendiz utilice el ambiente como un medio de desarrollo para su aprendizaje y que él sea capaz de aprender a aprender (A. Ertmer & J. Newby, 1993). El uso de los sentidos es un elemento muy importante en este paradigma, ya que de acuerdo con Da Silva y Signoret (2010) los procesos internos que el ser humano adquiere son por medio de información sensorial, puesto que la transforman, la traducen, la recuperan y la utilizan logrando una interpretación general del conocimiento mediante la relación *sujeto-ambiente*.

El constructivismo, asume que nada viene de la nada, es decir, que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo; es por ello que establece al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias, el cual Piaget lo describía como un <proceso>, donde la persona desarrolla un papel activo, que interacciona para construir su conocimiento a través de estructuras mentales (A. Ertmer & J. Newby, 1993). Por lo tanto, el conocimiento es una copia de la realidad; el cual se construye mediante mecanismos de asociación; equilibramiento, asimilación y acomodación (Remy Zubiría, 2004).

El alumno es activo cuando es capaz de preguntar, observar, reflexionar hasta llegar hasta su objetivo. De igual manera, es considerado activo cuando se da cuenta de que hizo algo mal, cuando pregunta o pide ayuda u opiniones a alguien que sabe más que él, y por consiguiente, con todo lo anterior es capaz de contrastarlas con situaciones parecidas las cuales lo lleven al razonamiento sobre lo que cree correcto e incorrecto de sus reflexiones (Maqueo, 2005).

El aprendizaje en etapa preescolar

El aprendizaje en etapa preescolar es adquirido mediante los sentidos (Garhart Mooney, 2000), otros autores mencionan que es por medio del ambiente (Cohen, 1976) y las relaciones que se adquieren entre diferentes personas (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000). También es muy importante, que el niño posea un conocimiento previo para poder relacionarlo con uno nuevo (AUSUBELI-NOVAK-HANESIAN, 1983) y por último, no solo aprenden imitando, sino que es necesario que hagan uso del lenguaje (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000).

Augusto Guillermo Federico Fröebel (Cuéllar Pérez, 1996) incita a los maestros a satisfacer las necesidades; tanto intelectuales, como emocionales y físicas en los niños. Además, el niño a través del juego, desarrolla sus cualidades personales para la vida adulta; puesto que lo percibe con seriedad, pero al mismo tiempo con gozo y libertad. A lo cuál, sostiene:

“En esos juegos, elegidos espontáneamente por el niño y a los cuales este se entrega con tanto ardor, se revela su porvenir a los ojos de los educadores inteligentes. Los juegos de esta edad son los retoños de la vida del hombre...” (Cuéllar Pérez, 1996) p.41).

Por ello, es necesario estimular al niño a la realización de actividades lúdicas porque para ellos es visto como un trabajo que estimula la buena educación; en donde: “lo lúdico es el germen de la laboriosidad que como adulto será capaz de cultivar...” (Ídem p. 41). De ahí surge el momento oportuno para el desarrollo de la creatividad.

María Montessori (Garhart Mooney, 2000) dice que: *“los niños aprenden mejor a través de experiencias que incluyen los sentidos”* (p.24 traducción nuestra). Conjuntamente, el maestro debe proporcionar a los alumnos herramientas reales, visuales, texturas, sonidos; es decir, objetos que involucren parte de sus sentidos, a causa de que los niños aprenden haciendo y a través de la repetición. Así Montessori profiere que: *“los niños hacen las cosas una y otra vez para hacer sus propias experiencias”* (Ídem, p.29 traducción nuestra). Así, los niños son estimulados a perseguir sus intereses y aprender sin darse cuenta (Orem, 1986).

De acuerdo con Pulaski (1977) Piaget, descubre que el niño entre los tres y cuatro años de edad, debe usar juegos que le permitan desarrollar la diferenciación sensorial, ya que el niño es capaz de hacer inmensidad de cosas. Así, Piaget resume que el niño en edad temprana, debe de aprender mediante actividades lúdicas las cuales le permitirán practicar sus habilidades motrices haciendo uso de sus sentidos para fortalecer su desarrollo cognitivo (Pulaski Spences, 1977).

David Ausubel (1983) dice que para que el alumno aprenda, debe de haber una “estructura cognitiva”, la cual está formada por el conocimiento previo y nuevo del alumno y, su organización.

Lev S. Vygotsky se enfocó en niños, en su área cognitiva y la del desarrollo del lenguaje y la relación que éstos tienen con el aprendizaje (Garhart Mooney, 2000). Por lo tanto, decide estudiar el impacto que tiene el medio social y las personas en el aprendizaje del niño (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000).

Aquí es donde Vygotsky discurre de esa idea y la reformula; afirmando que el desarrollo social y cognitivo deben trabajar juntos ya que ambos construyen el aprendizaje y el área social no debe ser descartada; puesto que los niños (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2012) internalizan los modos de pensar y actuar de su sociedad y se apropian de sus usos. Así Vygotsky (Garhart Mooney, 2000) afirma que: *Los niños aprenden unos a otros, día con día. Desarrollan habilidades del lenguaje y aprenden nuevos conceptos mientras hablan y se escuchan mutuamente* (p.83 Traducción nuestra).

Asimilando lo anterior, Vigotsky en (Garhart Mooney, 2000) afirma que no solo aprenden haciendo; sino que hablando, trabajando con amigos y persistiendo en tareas hasta que es alcanzada (p. 92 Traducción nuestra). Así es como hacen uso del lenguaje; el cuál es

considerado como medio esencial para aprender y pensar en el mundo (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2012). Precisamente, el aprendizaje es considerado como una actividad social; ya que ponen en práctica las habilidades que facilitan de manera rápida y estimulada la clarificación de conceptos y obtención de aprendizaje (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000).

Por otro lado, un concepto de Vigotsky (Garhart Mooney, 2000), que es de suma importancia es la *Zona de Desarrollo Próximo*. La cuál consiste en la capacidad que tiene el niño para resolver una difícil tarea con o sin orientación del profesor; aunque esta debe estar acorde a su nivel de desarrollo, siendo así capaz de resolver el problema.

Jerome Seymour Bruner (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000) menciona que el aprendizaje se lleva a cabo por medio de actividades dirigidas, en donde los niños “*busquen, manipulen, exploren e investiguen*”. Por tal motivo considera al niño (Wood, 2000) como un arquitecto activo de su propia comprensión. En breve (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000) determina que el aprendizaje de los niños es llevado a cabo por medio del descubrimiento, ya que ellos mismo serán capaces de reunir información para fomentar el aprendizaje significativo.

Teorías del desarrollo del niño

El educador conocerá teorías importantes sobre como el niño se esta desarrollando y los elementos a los cuales se deben de prestar mayor atención para mejorar el desarrollo de las cuatro áreas; como lo es el *Desarrollo Cognoscitivo*, el cual aborda los procesos de percibir, pensar, aprender, construir conceptos y resolver problemas (Bueno de Parra & Peña, 2003); el *Social-afecto*, la capacidad que tiene el niño para demostrar su afecto a otras personas (Sheridan, 2002); el *Psicomotor*, capacidad de niños para controlar la velocidad y su equilibrio (Arrabal, Psicología del desarrollo infantil., 1993); y el *De Comunicación y Lengua*, que se refiere a la mejoría que van adquiriendo los infantes referente a su manera de hablar y comunicarse con los demás.

Modelos de enseñanza en etapa preescolar

Posteriormente, se desarrollará algunos modelos de enseñanza en la etapa preescolar, los cuales son recomendados dentro del aula, puesto que el infante muchas veces requiere de juegos y actividades que los ayuden a estimular el aprendizaje, convirtiéndose en seres autónomos y desarrollando espontaneidad. No solo responderán con palabras pero si, con estímulos del cuerpo.

Aprendizaje por proyectos

Aprendizaje por proyectos ayuda al estudiante a ser autónomo para que logre tener un aprendizaje significativo y a largo plazo (Coria, Lagos, & Mayoral, 2009). El rol del maestro es visto como un guía que facilita al alumno material acorde a sus necesidades y al

mismo tiempo crea un estudiante independiente. Esto no significa que el alumno hará todo por sí mismo, si no el maestro siempre tiene que evaluar y monitorear el aprendizaje que está siendo adquirido por el niño (ídem).

Total Physical Response

El método *Respuesta Física Total* (Total Physical Response), creado por James Asher, es adecuado para la enseñanza de una segunda lengua a través de actividades físicas. El autor, dice que el dialogo dirigido especialmente a niños se basa más que nada en comandos a los cuales ellos responden físicamente antes de que puedan responder de forma verbal (Richards & Rodgers, 2001). La respuesta física total es un método muy recomendable para la enseñanza del inglés infantil; ya que los niños a esta edad están continuamente en movimiento. Para enfatizar lo dicho anteriormente, (Murado Bouso, 2010) indica que: *La energía vital de los niños a estas edades conlleva un estado de casi continuo movimiento, por lo que se aconseja el uso de metodologías en las que el aprendizaje de una lengua extranjera se lleve a cabo a través de la comunicación con el propio cuerpo (p.117).*

Escuela Activa

Ferrière menciona que: “*La escuela activa es la escuela de la espontaneidad, la escuela de la expresión creadora del niño. Responde a esa inspiración a la libertad que esta en el fondo de toda alma humana*”(Fell, 1989, pág. 180). Además, nos habla de la importancia de diseñar e introducir actividades en el aula donde el niño involucre su espontaneidad y libertad para que llegue al aprendizaje por medio del descubrimiento. Emplear este modelo de enseñanza, ayudará a los infantes a aprender de una manera más rápida

Gardner y sus colaboradores en 1998, toman los siguientes principios de la Escuela Nueva:

“*a) La clase es un laboratorio pedagógico donde los niños aprenden haciendo; b) en el aula el trabajo es organizado de acuerdo a los intereses y necesidades de los alumnos; c) las actividades propuestas están centradas en el individuo y su diversidad; d) se fomenta el aprendizaje cooperativo...*” (Ministerio de Educación y Ciencia, 2005, pág. 127).

Este movimiento pretende lograr una personalidad autónoma y responsable por parte del niño; donde, Dewey dice, que ellos “aprenden haciendo”.

Aprendizaje Lúdico

El juego en el niño a edad preescolar, está sumamente ligado a su desarrollo y aprendizaje. Desde el punto de vista didáctico, el juego es usado para tener control sobre los niños dentro de un ambiente escolar en el cual se aprende jugando. En este sentido, el juego es muy diferente cuando se maneja en la escuela que cuando se trabaja libremente, ya que cuando el juego es normado, ayuda al desarrollo cognitivo del niño. Siguiendo las teorías piagetianas (Jiménez, 2004): “*...el juego actúa como un revelador mental de procesos*

cognitivos...” (p, 61). Los cuales son necesarios para estimular la fase sensoriomotor-pensamiento simbólico- operaciones intuitivas- operaciones concretas operacionales.

Metodología

En este apartado, abordaremos y describiremos el proceso de investigación que se llevó a cabo. Debido a que nuestro objetivo fue *Identificar cuáles son las estrategias lúdicas que facilitan la enseñanza de vocabulario en inglés en niños de 3 y 4 años*, la metodología que seguimos correspondió a la Investigación Cualitativa apoyada bajo el campo de la Investigación Acción. La Investigación Cualitativa, de acuerdo con Stratuss y Corbin (Sandín Esteban, 2003) expone que:

Por investigación cualitativa entendemos cualquier tipo de investigación produce resultados a los que no se ha llegado por procedimientos estadísticos u otro tipo de cuantificación. Puede referirse a investigaciones acerca de la vida de las personas, historias, comportamientos... (Ídem, p. 121).

Por esta razón, fueron aplicadas siete planeaciones lúdicas mediante las cuales se describieron detalladamente los comportamientos observables en los niños ante las actividades para ver como éstas influyeron en la adquisición de vocabulario en inglés. En general, es cualitativa por el hecho de haber indagado y explorado (Orozco & González, 2011) nuestro objeto de investigación.

Está basada en el campo de la Investigación Acción ya que se busca la mejora de la práctica docente en el área de inglés. Por ello, cuatro pasos que corresponden al procedimiento de dicho tipo de investigación, fueron los que ayudaron a llegar a nuestro objetivo. Primeramente, a través de dos clases de observación en el aula, medimos el conocimiento de vocabulario en inglés que tenían los niños a través de una pequeña evaluación de vocabulario básico. Estas clases fueron diseñadas con juegos y hojas de trabajo, donde tenían que demostraron su conocimiento y ver si en realidad podían relacionar adecuadamente el vocabulario dado por las profesoras con cualquier tipo de acción u objeto a su alrededor. Posteriormente, se inició con el diseño de otras cinco planeaciones, con sus respectivos materiales. Éstas fueron basadas en actividades lúdicas. Cada clase tenía como objetivo principal “Vocabulario + Diversión = Aprendizaje”. Ya que cuando los niños se divierten aprendiendo, se vuelve un aprendizaje significativo y duradero para ellos.

Por consiguiente, se comenzó con la implementación de las actividades previamente diseñadas; de las cuales teníamos como objetivo conocer cuáles de las clases fueron las que facilitaron la adquisición de vocabulario en inglés en niños tres y cuatro años. Para poder darnos cuenta de ello, mientras una de las dos investigadoras impartía la clase de inglés, la

otra hacia anotaciones estrechamente detalladas de los comportamientos que los niños mostraban frente a cada una de las actividades.

Por último, se comenzó con el análisis de las observaciones que se hicieron en diario de campo.

Los instrumentos utilizados para el desarrollo de esta investigación; fueron los siguientes:

1. Planeaciones

Se diseñaron siete clases de las cuales, las dos primeras tenían el fin de conocer el conocimiento de los niños y las cinco restantes incrementar el vocabulario en inglés que fue aplicado en las dos primeras clases de observación. Cabe mencionar que las siete planeaciones estuvieron basadas en actividades lúdicas y contenían cuatro actividades; la primera era con el fin de crear un buen ambiente para iniciar la clase; las cuales fueron juegos o destrezas; la segunda actividad, consistió en la presentación del tema usando vocabulario. La tercera actividad consistió en usar el vocabulario aprendido, interactuando con objetos reales llevados por las maestras o mismos que se encuentran dentro de la estancia infantil. En la cuarta actividad, se realizó un repaso para observar que tanto vocabulario aprendieron mediante diversas actividades.

2. Evaluación de conocimiento

Esta fue la primera clase aplicada, donde se evaluó el conocimiento previo del idioma inglés. El vocabulario básico que se abarcó fueron: colores, números, animales, frutas y partes del cuerpo; la clase se desarrolló en base a juegos, donde los niños tenían que interactuar el identificar el vocabulario. Para esta clase se llevaron los materiales adecuados, que permitan realizar preguntas por el color, pedían objetos reales, identificaban partes del cuerpo con ayuda de una canción, se dibujaron animales domésticos, se hicieron ralis y contaron sus partes del cuerpo.

3. Diario de campo y Observación

En el diario de campo (véase anexo I) se llevó un registro donde el observador registraba las reacciones de los niños antes las actividades llevadas a cabo en la clase. Se registró cualquier momento que él consideraba relevante para dicha investigación. Por último, el análisis de todos los datos obtenidos dentro de las observaciones de las clases, se analizó por medio de un análisis cuantitativo del cual se hablará posteriormente.

Interpretación de Resultados

La información recolectada a través de los diferentes instrumentos de recolección de datos (observación y diario de campo) se analizó minuciosamente para determinar las estrategias lúdicas que facilitaron el incremento de vocabulario en la lengua inglesa en los niños de 3 y 4 años de edad. Por consiguiente, se mostrara brevemente uno de los análisis utilizados.

Análisis de instrumentos

Plan clase número uno (ver anexo II). Se enseñaron colores básicos (Green, red, blue, & yellow) por medio de un video. Se observó un gran interés, puesto que los niños se dedicaron a escuchar y a mirar para después pedirle a la maestra repetir el video y así poder cantar la canción. Finalmente, la maestra por tercera ocasión repitió el video, y preguntaba por los colores de los objetos que aparecían en el video; por ejemplo: “What color is the sky?” y los niños respondían con la tonada de la canción: “It’s blue, It’s blue, it’s blue”. Al finalizar la actividad, se notó un gran avance de vocabulario en los niños; ya que al preguntar el color de algunos objetos dentro del aula, respondían correctamente y ya no usaban el término “Rojo red” del que se había percatado al inicio. A lo cual coincidimos con la idea de Jeremy Brunner sobre el aprendizaje de los niños; que debe ser a través de la exploración del ambiente, para así reunir la información requerida y lograr un aprendizaje significativo (Lozada Calvillo & Sánchez Espinosa, 2000).

La segunda actividad, al aire libre, fue tipo “rally”. Se colocaron 4 canastas en el patio (red, green, blue, & yellow) y se asigno una a cada equipo. Donde cada equipo debía buscar objetos del color que les fue asignado y colocarlos dentro de la canasta correspondiente. El primer equipo que recolectara todos sus objetos, tendría el privilegio de escoger el color del globo para la siguiente actividad. Con referencia al diario de campo encontramos que hubo un alto nivel de participación por parte de los alumnos; ya que mostraba activación física mientras estaba siendo desarrollada. Una vez que terminaban de encontrar los objetos de su color, apoyaban a sus compañeros, sin solicitar la ayuda del profesor. Así, Montessori (Garhart Mooney, 2000) afirma que, “los niños aprenden mejor a través de experiencias que incluyen los sentidos” (p.24 traducción nuestra).

La tercera actividad fue realizada dentro del salón de clases; donde se les dio un globo de color diferente a cada niño. Esta actividad consistió en jugar canasta revuelta con los colores. Para esto, la mayoría de los infantes ya lograban identificar el color cuando el profesor lo demandaba; razón por la cual no hubo problema al seguir los comandos; para los que hubo problema, se resolvió con la ayuda de sus compañeros; a lo cual Vygotsky (Garhart Mooney, 2000), en la Zona de Desarrollo Próximo, dice que los niños tienen la capacidad de resolver una difícil tarea con o sin orientación del profesor.

Para finalizar con la clase, el profesor dio la libertad a los niños de decorar el globo con el material que encontraran en el salón de clases. Para ello, algunos niños usaron brillantina, resistol, otros pegaron calcomanías, solicitaron ayuda para escribir su nombre, etc. De acuerdo con Fröebel (Cuéllar Pérez, 1996), el profesor tiene la facultad de guiar al niño donde él “da pero también recibe, orienta pero deja en libertad, es firme pero a la vez debe de conceder...” (p. 38); para así apoyar al niño a la construcción de conocimientos. En esta actividad notamos que a los niños les gusta trabajar por medio de actividades que involucren el uso de su cuerpo en el medio ambiente; además de ello, que no haya reglas implícitas de como se debe trabajar; es decir, libertad según los niños.

Conclusiones

Para lograr un incremento significativo en el aprendizaje de la lengua Inglesa en niños de 3 a 4 años de edad, es meramente necesario que se enseñe por medio de actividades lúdicas; las cuales permitan al infante interactuar con su medio ambiente y así crear vínculos los cuales les permitan relacionar su conocimiento previo con el nuevo. Por lo tanto, el conocimiento adquirido podrá perdurar.

Referencias

(s.f.).

A. Ertmer, P., & J. Newby, T. (1993). Conductivismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50-72.

Arrabal, M. (1993). *Psicología del desarrollo infantil*. Barcelona: Ediciones Oceano.

Arrabal, M., & Sort, R. (1998). *Enciclopedia de la psicología infantil y juvenil: Desarrollo del niño*. España: Oceano Grupo.

Ausubeli-Novak-Hanesian. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Obtenido de http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf

Britton, L. (2000). *Jugar y aprender el método Montessori: Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Barcelona, España: Paidós.

Bueno de Parra, D., & Peña, T. A. (2003). *Estimulación temprana del niño de 2 a 4 años*. Colombia: Rezza Editores.

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. United Kingdom: CUP.

Cohen, B. (1976). *Introducción al pensamiento educativo: Platón, Rousseau, Froebel, Dewey*. Publicaciones Cultural.

Coria Juarez, M., Lagos Ceballos, C., & Mayoral Valdivia, P. (2009). ABP + ESL+ NIÑ@ = ¡ÉXITO! FEL Internacional (págs. 82-95). Chetumal: Universidad de Quintana Roo.

Craig, G. (1988). *Desarrollo psicológico* (Cuarta ed.). México: Prentice-Hall Hispanoamericana.

Cuéllar Pérez, H. (1996). *Froebel: la educación del hombre*. México: Trillas.

Da Silva Gomes, H., & Signoret Dorcasberro, A. (2010). *Temas sobre la adquisición de una segunda lengua*. México: Trillas.

Fell, C. (1989). *José Vasconcelos: los años del águila*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Garhart Mooney, C. (2000). *Theories of childhood: an introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget, and Vygotsky*. United States of America: Redleaf Professional Library.

H. Bower, G., & R. Hilgard, E. (2000). *Teorías del Aprendizaje* (2da ed.). México: Trillas.

Jiménez, C. (2004). La pedagogía lúdica. *Revista mexicana de educación*, 9(112), 80.

Justo de la Rosa, M. (2009). *Juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento. Libro del maestro*. México: Trillas.

Lozada Calvillo, H. A., & Sánchez Espinosa, M. d. (2000). *Teóricos: Vigotstky, Bruner y Piaget*. México: CONAFE.

Maqueo, A. M. (2005). *Lengua, aprendizaje y enseñanza*. México: Limusa.

Mayoral Valdivia, P., Hurtado Gálvez, L., & López Molina, R. (2010). Proyecto Fotonovela: Una experiencia de implementación del modelo Aprendizaje Por Proyectos (AxP) en la enseñanza del francés. XI Encuentro Nacional de Estudios en Lenguas (págs. 326-338). Tlaxcala: Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Miles Gordon, A., & Williams Browne, K. (2001). La infancia y su desarrollo. Estados Unidos de América: Delmar.

Ministerio de Educación y Ciencia. (2005). Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva: un estudio desde el modelo de las inteligencias múltiples. Madrid: Secretaría General Técnica.

Murado Bouso, J. (2010). Didáctica de inglés en educación infantil .España: Ideaspropias Editorial .

Nightbown, P. M., & Spada, N. (2011). How languages are learned. (3rd Edition ed.). New York: Oxford University Press.

Orem, R. (1986). La teoría y el metodo Montessori en la actualidad. España: Paidós Educador.

Orozco Gómez, G., & González Reyes, R. (2011). Una Cuartada Metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias. México: Tintable.

Papalia, D., Wendkos, S., & Duskin, R. (2012). Desarrollo humano (11ma ed.). España: Mc Graw Hill.

Piaget, J. (2001). La representación del niño en el mundo (novena edición ed.). España: Morata.

Pulaski Spences, M. A. (1977). El Desarrollo de la mente infantil según Piaget. Barcelona: Paidós.

Remy Zubiría, H. D. (2004). EL constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI.México: Plaza y Valdes.

Richards , J., & Rodgers, T. (2001). Approaches and Methods in Language Teaching. United States of America: Cambridge University Press.

Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J., & García Jiménez, E. (1999). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Ediciones Aljibe.

Rodriguez, M., & García-Merás, E. (2005). Las estrategias de aprendizaje y sus particularidades en lenguas extranjeras. Revista Iberoamericana de Educación, 36(4), 1-9.

Rojas Cruz, C. (2007). Aprendizaje basado en proyectos. En V. autores, Encuentros de Educacion Superior y Pedagogía. Cali: Universidad del Valle.

Sandín Esteban, M. (2003). Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y tradiciones. España: McGRAW-HILL.

Sheridan, M. (2002). Los primeros cinco años: Desarrollo y evolución del niño. México: Alfaomega.

Taub Greenleaf, P. (2007). Preferiría estar aprendiendo. United States: Lulu.com.

Twomey Fosnot, C. (2005). Constructivism: Theory, perspectives, and practice, (2nd ed. ed.). New York, United States of America: Teachers College Press.

Wood, D. (2000). Cómo piensan y aprenden los niños: contextos sociales del desarrollo cognoscitivo. México: Siglo veintiuno editores.

Zabala, A., & Arnau, L. (2007). 11 ideas claves: como aprender y enseñar competencias. Cd. de México: GRAÓ.

Lesson Plan 1

Teacher's name: Tannia Fabiola Madrigal Barajas & Blanca Teresita Valle Rubio.		Date:		
Number of Students: 26	Vocabulary: *What color is it? *Colors; green, red, blue & yellow	Objective: To teach the colors through activities in which students can learn to compete with others by interacting with the environment.		
Theme: Colors				
Level: Beginners	Grade: 3– 4 years old		Hour: 30 minutes class	
Activity	Procedure	Materials:	Preparation	Time:
1	<ol style="list-style-type: none"> Teacher will demand to the students to stand up, make a line and to hold hands. Teacher will take the kids to the lab to watch a video of the colors (song). Then, she is going to ask to the kids which were the colors that appeared on the video. 	<ul style="list-style-type: none"> Video. TV and DVD 	If the TV doesn't work, the teacher will show the video in her laptop.	5 minutes
2	<ol style="list-style-type: none"> Teacher will take the kids to the yard and will tell them that they will have a rally. Teacher will put 4 baskets with the name of a color on a table. Teacher will make four teams and will assign a color to each one (blue, yellow, red & green). Teacher will give the instructions; each team have 5 minutes to look around the yard and find 5 objects of the same color of their team's name and each time they find one, they have to put it in inside their basket. When the first team finish, the teacher is going to count the objects to see if they really won. If any team didn't find all the objects, the teacher will tell them where they were hidden. 	<ul style="list-style-type: none"> 4 Baskets of a different color. 20 objects of different colors. 	If students do not understand, the teacher is going to give an example by finding the first object of any team, but then, she has to hide it again.	12 minutes
3	<ol style="list-style-type: none"> The teacher is going to give to each student a balloon of one of the colors seen in the previous activity. Then, the teacher will tell them to inflate the balloon. After that, the teacher is going to say some commands like; the ones with (blue-green-red-yellow) balloons get together or make teams of random colors, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> 26 Balloons of 4 different colors (red, yellow, blue & green). 	If students do not understand, the teacher is going to ask to each kid the color of their balloon and they have to change them, till each student have had all the colors	7 minutes

4	<ol style="list-style-type: none"> 1. The teacher is going to provide many materials to the students to decorate their balloons. 2. Students are free to decorate the balloon as they wish with the materials they want. 3. Once they finish, they have to show the balloon and say the color of it. 	<ul style="list-style-type: none"> • Balloons of the previous activity. • Materias as glue, paper balls, markers, brilliantine, etc. 	If children do not want to use those materials, they are free to look for the ones they prefer.	6 minutes

Anexo II

Observation				
Lesson Plan N°: <u>1</u> Theme: <u>Colors</u>			Date: _____	
-Teacher: <u>Blanca Teresita Valle Rubio</u>			Hour: <u>30</u> minutes class	
-Observer: <u>Tannia Fabiola Madrigal Barajas</u>				
Level: Beginners	Grade: 3– 4 years old			
Activity	Activity/materials	Children	Planning	Other comments
1	<ul style="list-style-type: none"> -The volume/images of the video are clear enough. -Very attractive for students. -The circle with chairs is a good way to maintain them in order. 	<ul style="list-style-type: none"> -Children are motivated for the video/everybody is paying attention. -They want to participate. -They try to sing the song even though they don't know the lyrics. 	<ul style="list-style-type: none"> -Very well planned. -The activity is interesting so all of the students want to participate. 	The video was too attractive for them that they demanded to play it again, thus it shows that the activity was
2	<ul style="list-style-type: none"> -Rallys are a good way to increase collaborative work -The boxes used to each team have a good size. 	<ul style="list-style-type: none"> -Children demonstrate enthusiasm to recollect the objects. -The ones who already finished are helping others. -Most of the students are involved. 	<ul style="list-style-type: none"> -Just try to be sure that instructions are clear before to start. 	-Try to use more body languages to explain the instructions clearer.

3	<p>-Allow to see if children learnt colors.</p> <p>-just one/two of them are not involved.</p>	<p>-The majority of children are able to form teams according to the color of the balloon each one has.</p>	<p>-Well planned.</p> <p>-Relaxing for children</p>	<p>-This activity was perfect because the students had to form teams of different colors in a quickly way, so it shows they learnt the colors.</p>
4	<p>-Is practical to use the same material from the previous activity (ballons).</p>	<p>-children choose by themselves the materials they want.</p> <p>-they are motivated and creative</p>	<p>-It was well followed, step by step.</p>	<p>-Teacher motivates them to use various materials, thus it made children felt comfortable.</p>

Note: You can use the following suggestions to write your notes: how the kids work in the activity? Which activity showed a better understanding for the kids? After the activity, is he kid able to apply his/her knowledge? Is the kid able to relate the vocabulary with objects or anything else? How was the class? Dynamic? Boring?

Anexo I