



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PADAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 162 ZAMORA

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL
APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO BÁSICO DE INGLÉS
EN PREESCOLAR”**

ALMA LORENA ACEVEDO MENDOZA

ZAMORA, MICH., DICIEMBRE DE 2007.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162 ZAMORA

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DEL
VOCABULARIO BÁSICO DE INGLÉS EN PREESCOLAR”**

**“PROPUESTA DE INNOVACIÓN VERSIÓN: INTERVENCIÓN
PEDAGÓGICA”**

QUE PRESENTA

ALMA LORENA ACEVEDO MENDOZA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

ZAMORA, MICH., DICIEMBRE DE 2007.

DEDICATORIAS

A mi esposo Ramiro Argüello C. por su gran dedicación, paciencia y comprensión para que, yo concluyera este sueño anhelado.

A mis padres: principalmente a ti mamá, por ese gran ejemplo que nos diste de nunca darnos por vencidos y luchar siempre por lo que se quiere en la vida. A ti papá, pues estoy segura que donde estés siempre estarás orgullosa de mí.

A mis asesores: por ser mi guía y apoyo, especialmente al Mtro. José Jaciel Anguiano M. por tomar un momento de su tiempo al leer este trabajo y al Mtro. Filemón Sánchez B. por estar siempre dispuesto a la elaboración de esta investigación.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I LA IMPORTANCIA DE HABLAR INGLÈS	
1.1 El interés por el idioma inglés en preescolar.....	9
1.2 Planteamiento del problema.....	9
1.3 Justificación.....	14
1.4 Propósito general.....	15
1.5 Objetivos específicos.....	16
1.6 Cómo influye el contexto.....	16
1.7 Características del niño preescolar.....	18
CAPÍTULO II HERRAMIENTAS QUE DAN SUSTENTO A LA INVESTIGACIÓN	
2.1 ¿Cómo corregir el problema?.....	21
2.2 Paradigma.....	21
2.3 Metodología de la investigación.....	22
2.4 Instrumentos utilizados en la recuperación de la información en la investigación...	23
CAPÍTULO III PROYECTO PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA	
3.1 Elección del proyecto	25
3.2 Retrato hablado (novela escolar)	26
CAPÍTULO IV TRANSFORMACIÓN DE LA ALTERNATIVA COMO SOLUCIÓN DEL PROBLEMA	
4.1 ¡Qué divertido es aprender!.....	30
4.2 Alternativa de solución.....	32
4.3 Diseño y aplicación de la alternativa.....	33
• Estrategia N° 1 “My Classroom”.....	35
• Estrategia N° 2 “Here I am”	39
• Estrategia N° 3 “Our families”.....	42
• Estrategia N° 4 “Animals Around Us”	45

• Estrategia N° 5 “It’s a Party”	48
• Estrategia N° 6 “Everyday Clothes”	51
CONCLUSIONES	53
BIBLIOGRAFIA	55
ANEXOS	56

INTRODUCCIÓN

¿Cuántas veces nos hemos preguntado cómo aprendemos a hablar? Esta es una pregunta muy usual cuando iniciamos el aprendizaje de una lengua extranjera. En varias ocasiones tratamos de memorizar bastante vocabulario y al final terminamos por olvidarlo, esa es la razón de que dicho aprendizaje sea de manera natural, es decir, hablándose dentro y fuera del aula, por lo que es importante apoyar la comunicación con gestos y acciones, pues es la clave para entender el significado de lo que los niños escuchan, familiarizándose con los sonidos, ritmos y acentos.

En el mundo global en que vivimos, el inglés se ha convertido en un medio de comunicación indispensable para el desarrollo económico y social. De acuerdo con esto, en los colegios se ha vuelto obligatorio que desde muy temprana edad se introduzca al niño a la comunicación a través del uso del idioma inglés. Por tal motivo el colegio Campoverde incluye dentro de su programa la enseñanza del idioma inglés, por lo tanto, los niños también se enfrentan a ciertas dificultades para aprenderlo, lo que quiere decir que esta propuesta es producto de una investigación que tiene como finalidad el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en preescolar y está conformada por cuatro capítulos.

El primer capítulo contiene el motivo por el cual se tuvo más interés en investigar las dificultades para el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en los niños de preescolar, así como la delimitación, justificación, contextualización, conceptualización, planteamiento del problema y el propósito que se pretende alcanzar.

En el segundo capítulo, se encontrará la metodología que utilizo para llevar a cabo la investigación de manera crítica y participativa, diseñando estrategias que permitieron ayudar a los alumnos en la construcción del aprendizaje en inglés.

El tercer capítulo, se compone por el diseño de la alternativa de innovación, que se propone para darle solución al problema, así como los resultados obtenidos en mi preparación profesional con la denominada novela escolar.

En el cuarto y último capítulo se detalla el diseño de la alternativa (estrategias y actividades), con ello mismo se hace mención de la evaluación de la alternativa, en donde se expresa cómo fue el desempeño de los alumnos, sus logros y sus dificultades y con ello, la influencia que tuvo el entorno con la aplicación de ésta.

Esta propuesta está elaborada primordialmente para crear en los niños un ambiente agradable y aceptable, considerando para ello las características propias de los mismos en edad preescolar, su necesidad de crear, explorar, construir y jugar con el lenguaje. Se incluyen las conclusiones personales y sugerencias para abordar esta propuesta.

En otro apartado se hace alusión a la bibliografía utilizada, la cual ha servido para dar sustento a la propuesta que se presenta y que ha sido la pauta para mejorar la práctica docente. Por último, encontrará un apartado de anexos, los cuales servirán para una mayor comprensión de la propuesta de innovación.

CAPÍTULO I

“LA IMPORTANCIA DE HABLAR INGLÉS”

1.1 El interés por el idioma inglés en preescolar

Dentro de las actividades que se realizan con los alumnos se ha podido observar que muestran poco interés por la clase, entre otros problemas; esto es debido a las exigencias de la escuela, no permiten que se trabaje de una manera más atractiva que propicie en los niños un aprendizaje significativo, ya que se utilizan un sin número de libros, no hay cabida para que el niño aprenda mediante el juego de manera dinámica. Considerando la importancia que tiene el juego sabemos que el niño a la hora de llevarlo a cabo disfruta, pues es una forma de asimilar la vida de los adultos y sus acciones. En sus primeros años, los niños aprenden fácilmente dibujando, jugando y expresándose con libertad. Aún antes de que el niño logre dominar la lengua materna, es apto de reconocer y representar imágenes y de reproducirlas en forma creativa dentro de su percepción, para después proyectarlas al exterior, sin embargo años más tarde cuando el niño llega a la escuela primaria, se restringen sus variadas formas de expresión sujetándolas a la escritura de palabras, hecho que se lleva a cabo de una forma seguida y organizada, cercando así el resto de sus canales creativos de expresión, seguramente ha reflexionado sobre cómo aprende el ser humano.

Con el interés de encontrar una forma de que los niños aprendieran inglés de la misma manera en que adquieren su lengua materna, utilizando el método de la voz generadora, siendo esta su principal herramienta para la adquisición de éste idioma.

1.2 Planteamiento del problema

Esta propuesta pedagógica se enfoca principalmente en el aprendizaje del vocabulario básico de inglés en la edad preescolar, se encuentra íntimamente relacionada con la enseñanza aprendizaje al utilizar el juego como herramienta principal. El grupo está compuesto por 11 niñas y 10 niños. Sus edades varían entre 3 y 4 años, su carácter es muy heterogéneo y de acuerdo a la teoría de J. Piaget los niños se encuentran en el estadio preoperatorio...

“El periodo preoperatorio del pensamiento llega aproximadamente hasta los seis años. Junto a la posibilidad de representaciones elementales (acciones y percepciones coordinadas interiormente) y gracias al lenguaje, asistimos a un gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento.”¹

Generalmente, los niños llegan a la escuela hablando una lengua con la que vinculan su expresión. Puede ser que, además, sepan expresarse en alguna otra, bien sea porque padre o madre hablen lenguas distintas y los niños se expresen de ambas o porque han vivido en otros lugares, etc. Sin embargo, siempre habrá una lengua preferida con la que el niño habrá adquirido el lenguaje, y con esta seguirá ampliando su competencia lingüística, es llamada lengua materna o lengua 1.

Para la enseñanza del idioma inglés, resulta favorable el uso de imágenes para el desarrollo de las actividades y juegos imaginativos. Se detectó la problemática que presentan los niños de primer grado de preescolar del Colegio Campoverde de Manzanillo, Col., realizando un diagnóstico pedagógico, entendiéndose éste como: *“análisis de las problemáticas significativas que se están dando en la práctica docente de uno. Se trata de seguir todo un proceso de investigación para analizar el desarrollo y perspectiva de los conflictos, dificultades o contrariedades importantes que se dan en la práctica docente donde están involucrados los profesores-alumnos”²*, (**Anexo N°1y2**) fue así como se pudo percibir de la problemática que presentan los alumnos, siendo ésta:

- Muestran apatía por aprender el idioma inglés.
- No respetan turnos al hablar.
- No les gusta compartir, sobre todo a los que son hijos únicos.
- Tienen dificultad para tomar las tijeras y crayolas de forma correcta.

Para una mayor comprensión del diagnóstico que se realizó, mencionaremos cómo fue detectada la problemática; al inicio del ciclo escolar, al llevar a cabo las actividades que

¹ J. DEAJURIGUERRA “Estadios del desarrollo según J. Piaget” En El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. Antología Básica, UPN. MÉXICO, 1994. p. 53

² ARIAS, Ochoa Marcos Daniel “El Diagnóstico Pedagógico” En Contexto y Valoración de la Práctica Docente. Antología Básica, UPN. México, 1994. p. 41

marca el programa del colegio, se observó que a los niños no les agradaban las actividades en el idioma inglés, puesto que lo manifestaban en su cara con gestos y falta de interés, esto dio pauta para aplicarles una pequeña entrevista, con preguntas como las siguientes: ¿Les gusta venir a la escuela? ¿Les gusta la clase? ¿Entienden lo que dice la maestra?, etc. Ellos contestaban que sí les gustaba la escuela, pero que no entendían. En otra ocasión se entrevistó a las mamás para saber qué tanto utilizaban los alumnos el lenguaje inglés en casa, la respuesta fue negativa, ya que el idioma inglés sólo lo escuchaban en el colegio, a pesar de que el nivel cultural de los padres les permite tener al niño inmerso en este idioma, debido a que algunos de los padres utilizan el lenguaje inglés para su desempeño laboral, desafortunadamente ellos se encuentran ausentes todo el día, por último comentaban que sus hijos les decían que su maestra hablaba raro.

Fue así como se detectó el origen del problema, el por qué los niños mostraban apatía, pues para ellos no tenía significado aprender inglés, no le encontraban la funcionalidad. Por tal motivo, retomamos el juego como una estrategia para que los niños aprendieran este idioma y al mismo tiempo les resultara significativo, utilizando lenguaje paraverbal, mímica, gestos, hallándole aplicabilidad en su vida y al mismo tiempo recordar que se está educando niños dentro del salón para que sepan interactuar fuera de él, “se educa para LA VIDA”.

Al analizar y reflexionar sobre las diferentes dificultades que presentan los alumnos, se pudo ver que es difícil abarcar todas, pero también se observó cómo se relacionaban; sabiendo que la mayoría de los problemas mencionados podrían solucionarse con actividades que no fueran diseñadas específicamente para atacar cada uno, y tomando en cuenta las exigencias del colegio sobre lo necesario y obligatorio que resulta la adquisición del idioma inglés por parte de los alumnos, se optó por darle solución al problema de la apatía que tienen los niños hacia el aprendizaje del lenguaje, además de que se podrá dar solución a los demás, ya que se propondrán actividades que propicien el respeto de turnos al hablar, el compartir todo tipo de material, así como el manejo adecuado de diversos materiales.

Sabemos que el lenguaje se aprende de manera natural y que al hablarlo fuera algo muy sencillo, respecto a esto Rafael Herrera nos dice: *“hablar es la función más simple al parecer, pero a la vez más fundamental del lenguaje; la expresión oral es la primera manifestación lingüística del hombre y ésta aparece cuando se empiezan a usar emisiones fonológicas convencionales que permiten la comunicación entre los individuos. El habla como herramienta comunicativa, necesita para su funcionamiento, como único instrumento el aparato fonológico, por ello se facilita su uso; sin embargo, no todos los individuos se expresan ni de la misma forma ni con la misma intensidad, mientras unos son muy expresivos, otros muy tímidos, muy callados, situaciones que tienen que ver con la formación de la familia, en la escuela o en el entorno sociocultural.”*³ De acuerdo a las características lingüísticas del niño en esta edad, estimula su habilidad para escuchar y expresar sus sentimientos e ideas, lo cual además de facilitar el aprendizaje del idioma, ayuda desarrollar la personalidad del niño.

Al respecto, K. Goodman hace otra aportación sobre la importancia del uso del lenguaje oral: *“Los niños aprenden el lenguaje oral en sus hogares sin que nadie lo divida en fragmentos pequeños: lo aprenden cuando lo necesitan para expresarse y entienden lo que dicen los otros, siempre que esté con personas que utilicen el lenguaje con sentido y con un propósito determinado.”*⁴ El lenguaje oral es una actividad que permite comunicarnos con los demás y que se realiza de una manera natural, pero en el caso del lenguaje oral en el idioma inglés, no se utiliza de manera natural en los hogares, provocando con esto una dificultad para los alumnos del colegio, por tal motivo, se comienza a trabajar éste desde muy temprana edad.(Anexo N° 3)

De acuerdo a lo anterior, nuestro propósito es brindar a los alumnos las situaciones necesarias para que se interesen por la adquisición del idioma inglés. Por lo que nos haremos un cuestionamiento que nos lleven a problematizar lo detectado durante la práctica docente, pues desde un punto metodológico problematizar significa *“precisar, delimitar el objeto de estudio en cuanto el tipo e importancia de las relaciones posibles entre ciertos*

³ HERRERA A. Rafael, “La intercomunicación en el aula”, Ed. IMCED, Morelia Michoacán, 1999. p. 68

⁴ GOODMAN K. “Lenguaje total: la manera natural del desarrollo del lenguaje”, En Alternativas para el aprendizaje del Lenguaje en el Aula. Antología Básica, SEP-UPN, México, 1996. P. 10

números de hechos y acontecimientos sociales”⁵ para lo cual nos cuestionamos: ¿Por qué existe esta apatía para aprender inglés?, ¿Qué necesitan los alumnos para adquirir este aprendizaje?, ¿faltaría motivación por parte de la profesora?, ¿Será que no se está utilizando la metodología adecuada?, ¿Los alumnos no tendrán interés por aprender?, ¿Falta más apoyo por parte de los padres?, ¿Qué alternativas podrán ayudar a resolver la problemática?, ¿Cuáles serán las estrategias necesarias a implementar?, ¿Cuáles serán los materiales necesarios para esta enseñanza?, ¿Por medio de actividades prácticas se podrá lograr el objetivo?, ¿Cómo motivar a los alumnos para que se interesen en este aprendizaje?, ¿Qué tan importante es el desarrollo de actividades lúdicas? entre otras.

Partiendo de estos cuestionamientos, se realizó la investigación con la cual se pretende solucionar el problema que continuación se delimita, entendiendo por delimitación *“es el proceso que permite concretar el objeto de estudio hasta llegar a precisarlo de acuerdo a los aspectos, relaciones y elementos del grupo o comunidad en que pretende indagarse, considerando su ubicación espacial temporal”*⁶, tomando como base el análisis y las reflexiones a las que se ha llegado.

Delimitación

De acuerdo al diagnóstico de la problemática presentada y tras haber realizado un análisis reflexivo sobre la información obtenida el problema a investigar, se plantea la siguiente forma:

¿Cómo lograr que los niños de primer grado de preescolar del colegio CampoVerde ubicado en el puerto de Manzanillo, Col., por medio del juego adquieran el vocabulario básico de inglés durante el ciclo escolar 2006-2007?

⁵ FLORES, Martínez Alberto “Interrogantes y Creaciones” En Hacia la innovación. Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 10.

⁶ Ibidem pp. 11-12.

1.3 Justificación

Tomando en cuenta el contexto en que se desenvuelven los alumnos con los cuales actualmente nos encontramos trabajando, es primordial que los niños dominen el idioma, debido a la gran actividad comercial y turística que se encuentra en este puerto de gran importancia.

Por tal motivo, consideramos importante darle solución al problema mencionado anteriormente. Además que a esta edad, los niños no tienen miedo a los sonidos, pues poseen una gran capacidad para imitarlos y hasta se divierten haciéndolo. Cuando llegan a la pubertad, afloran los miedos al ridículo y temen arriesgarse. En cambio cuando son pequeños, todo es nuevo y están dispuestos a aprender y a probar. En cuanto a la pronunciación, cuanto más pequeños son, menos acento nativo conservan y esto permite una mejor dicción del lenguaje.

Todos sabemos la importancia de enseñar un segundo idioma a nuestros niños, considerando como primordial el saber el idioma inglés, ya que es una de las lenguas oficiales de la diplomacia, de la ciencia y las técnicas modernas, la de mayoría de producciones cinematográficas y televisivas, y la de uno del país de mayor influencia política en el mundo. El hecho es de que una persona que sabe inglés puede viajar sin problemas de comunicación por todo el mundo, puesto que es la lengua más utilizada. He ahí la importancia de enseñar un segundo idioma a nuestros niños, ya que les ayudará en su desenvolvimiento profesional, laboral y personal, pues en la actualidad se ha convertido en una necesidad.

Para lograr el propósito, lo haremos por medio de un aprendizaje significativo del idioma inglés, ya que éste...

“propicia en el niño una intensa actividad mental, se trata de un proceso de construcción en el que sus experiencias y conocimientos

previos atribuyen un cierto significado al aspecto de la realidad que se le presenta como objeto de su interés”⁷

Logrando con ello motivar al niño en la adquisición del idioma inglés, permitiéndole así utilizarlo en el trayecto de su vida. De acuerdo a lo anterior, es necesario darle solución al problema, para lo cual es importante fijarse el propósito que se quiere lograr en los alumnos, tomando en cuenta las metas que se pretenden lograr, cómo se va hacer y para qué hacerlo, con la única finalidad de no perderse al momento del diseño y aplicación de la alternativa.

1.4 Propósito general

“Lograr que los alumnos se interesen por la adquisición del idioma inglés, mediante estrategias divertidas y materiales concretos, para que le encuentren significado y funcionalidad en su vida cotidiana”.

De igual manera, para lograr el propósito general, fue necesario desglosar en pequeños objetivos, los cuales vienen incluidos en cada una de las estrategias que conforman la propuesta, y con el logro de cada uno de éstos, se cubrirá el propósito de la alternativa.

1.5 Objetivos específicos

⇒ Lograr que los alumnos identifiquen y nombren los objetos del salón de clases, utilizando el vocabulario básico de inglés para que, mediante su práctica, lo aprendan.

⁷ ORNELAS Gallegos Rumelia. “El Método de Proyectos en la Educación Preescolar”, en Actualización Docente, UNEDEPROM, Michoacán, p. 34.

- ⇒ Que los niños identifiquen las partes de su cuerpo y estados de ánimo en inglés.
- ⇒ A través de fotografías y dramatizaciones, nombren a cada miembro de su familia, de acuerdo al título que le corresponde a cada uno.
- ⇒ Que los alumnos nombren a las mascotas en inglés.
- ⇒ Que los alumnos adquieran el vocabulario que se utiliza en una fiesta.
- ⇒ Que nombren las prendas de vestir en inglés.

1.6 Cómo influye el contexto

El desarrollo social de los niños inicia desde que están en el vientre de su madre, posteriormente al nacer, empiezan a socializarse con otras personas y por lo tanto con el medio que les rodea, el contexto. Todo lo que sucede alrededor del niño influye de alguna manera en su desarrollo integral, ya sea positiva o negativamente, por lo que es importante mencionar que *“la investigación debe posibilitar este proceso dándole los elementos que hagan posible no solamente explicar su realidad y descubrir sus causas fundamentales, sino transformarla a través de una acción sistemática organizada”*⁸ por lo que nuestra tarea es la de presentar todos los factores del contexto que influyen en el problema:

La investigación se realiza en el Colegio CampoVerde, ubicado en la ciudad de Manzanillo, Col. Dicha **institución** cuenta con los niveles de preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. El edificio escolar incluye un laboratorio de ciencias naturales, biblioteca y salón de proyecciones, centro de cómputo, salón de música, aula para juegos y cantos, aula de psicomotricidad, cafetería y sanitarios para cada sección; aunado a esto, la escuela se encuentra ubicada en un puerto donde un gran porcentaje de personas tienen conocimiento del idioma inglés, es un lugar muy reconocido por sus bellas playas y sobre todo su zona hotelera, por lo que atrae a bastantes turistas de diferentes entidades y sobre

⁸ Proyecto Especial de Desarrollo Rural Integrado (PEDRI) “Aspectos que Configuran la Realidad Social” En Contexto y Valoración de la Práctica Docente. Antología Básica, SEP- UPN, México, 1994. p.20.

todo estadounidenses, razón por la cual los niños tienen más contacto con el mundo bilingüe.

Dentro del aspecto **familiar**, en la mayoría de los hogares de los alumnos sólo sus papás son bilingües, pero éstos se encuentran poco tiempo en casa, debido a que sus trabajos son de tiempos completos, por lo tanto, las madres son las que están más al pendiente de la educación de sus hijos, sin embargo ellas carecen del idioma, por lo que les cuesta trabajo ayudarlos en las tareas extraescolares y el apoyo que brindan a sus hijos es casi nulo.

Otro aspecto que es muy importante mencionar es el **económico**, ya que para fortuna o suerte de los niños cuentan con todo el material necesario para el desarrollo educativo, sin embargo, no nada más los materiales permite un buen desarrollo intelectual, pues también necesitan confianza, cariño y, sobretodo, atención.

El **programa** con el cual se trabaja en esta institución para la enseñanza del inglés, actualmente es sistemático, ya que se ha observado que no se parte del interés del niño ni de lo que realmente necesita de acuerdo a su edad, como lo menciona la pedagogía constructivista, pues los alumnos son forzados a que memoricen los objetivos planteados por la institución, ya que deberán terminar el ciclo escolar dominando el vocabulario básico de inglés. El instituto prefiere y exige que sean completados los contenidos planeados, restando la importancia a un verdadero aprendizaje significativo. La premura por cubrir el programa interno, provoca una aceleración de actividades que difícilmente permiten una evaluación de calidad en los alumnos.

Se descuidan los intereses en el alumnado, las directrices educativas ya están dadas y no hay cabida para que ellos propongan temas que sean de su agrado, a pesar de que los planes y programas de la Secretaría de Educación proponen trabajar con proyectos donde los niños libremente eligen lo que desean trabajar. Al respecto, se tratará trabajar mediante

el juego de manera dinámica, atractiva, para que a los niños les resulte agradable y significativa cada actividad y no tenerlos sentados como adultitos todo el transcurso de la mañana.

1.7 Características del niño preescolar

Los primeros años de vida realizan una influencia muy importante en la ampliación personal y social de todos los niños; en este tiempo abren su identificación personal, consiguen capacidades primordiales y se forman los patrones elementales para integrarse a la vida social, es decir, basta recordar que el aprendizaje del lenguaje se realiza durante la primera infancia. Actualmente se puede sustentar que existe una representación más positiva sobre lo que propiamente los niños saben y sobre lo que pueden aprender entre los cuatro y cinco años y aún a edades más prematuras, siempre y cuando participen en experiencias educativas agradables que presenten oposiciones a sus concepciones y a sus capacidades de acción en situaciones diversas, *“esos primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas ya sean adultos o niños”*⁹. La educación preescolar se interpone justamente en este espacio prolífico y sensible a las enseñanzas esenciales, cede a los niños su circulación del ambiente familiar a un contexto social de mayor complejidad y con nuevas exigencias.

El jardín de niños puede figurar una oportunidad única para desarrollar las aptitudes del pensamiento que forman la base del aprendizaje permanente y de la labor creativa y eficaz en otras situaciones sociales. De este modo la educación preescolar además de disponer a los niños para un recorrido exitoso en la educación primaria, puede realizar un dominio duradero en su vida personal y social.

⁹ SEP. “El aprendizaje infantil y la importancia de la educación preescolar” En Programa de Educación Preescolar 2004 SEP, México, p.11

A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y construyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética. Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal, por lo que el juego en el niño preescolar es fundamental.

CAPÍTULO II

“HERRAMIENTAS QUE DAN SUSTENTO A LA INVESTIGACIÓN”

2.1 ¿Cómo corregir el problema?

Tomando en cuenta las necesidades de los niños al inicio del ciclo escolar, con respecto al aprendizaje del idioma inglés, nos llevó a reflexionar en lo importante que era implementar una alternativa que favoreciera en ellos aprendizajes significativos, pensando principalmente en el desarrollo emocional y cognitivo, se optó por cambiar la corriente constructivista, la cual nos permite construir el conocimiento en conjunto con mis alumnos.

2.2 Paradigma

Este trabajo de investigación está sustentado en el paradigma crítico dialéctico, ya que nos permite realizar la investigación de manera crítica y reflexiva, dándonos la libertad de utilizar diversas técnicas e instrumentos, propiciando la transformación de la práctica docente. Podemos decir que paradigma, es un modelo que permite tener una visión del mundo desde una perspectiva científica de análisis, en donde podemos seguir un lineamiento, de acuerdo con Thomas K. citado por Marcos Daniel dice que, *“Se entiende por paradigma a un modelo científico que plantea una visión del mundo, una construcción teórica que explica la mayor parte de los hechos o procesos observados, define los problemas que se han de investigar, los métodos adecuados para estudiar tales problemas y sugiere la manera más óptima de interpretar los datos que se tienen tanto explícita como implícitamente”*¹⁰

En referencia a lo anterior, el paradigma crítico dialéctico permite relacionarnos de manera directa con el problema y con los involucrados, como son los niños, los padres, los maestros y todo el contexto que rodea la problemática. Además de hacer un análisis crítico en todo el transcurso de la investigación e ir evaluando de manera constante las actividades que se realizan para tratar de dar solución al problema detectado y poder hacer variantes. A

¹⁰ ARIAS , Marcos D. *“Investigación de la Práctica Docente Propia”* En Guía del Estudiante, SEP- UPN, México, 1994. p. 14.

continuación se da a conocer la importancia de la metodología de la investigación acción y cómo nos brinda ayuda en la solución del problema.

2.3 Metodología de la investigación

Para llevar a cabo la investigación, nuestro apoyo fue la metodología de la investigación acción, ya que ayuda a analizar el trabajo que se va realizando en el transcurso de ésta, además de que permite transformar la práctica y la realidad vivenciada dentro del aula mediante análisis reflexivos de manera directa sobre el objeto de estudio.

Elliot J., nos dice que: *“el objetivo fundamental de la investigación acción consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos. La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él...los profesionales que de verdad quieren mejorar su práctica tienen también la obligación de reflexionar continuamente sobre ellos mismos.”*¹¹ Por lo que se considera, que ésta permite realizar las acciones partiendo de la reflexión para el proceso de búsqueda y transformación de la realidad cotidiana. Con esta orientación se pudo dar cuenta cuál era la necesidad más persistente y así pues analizar la práctica docente, para ver si el proceso utilizado ayudará a lograr los objetivos planteados y por su puesto ver si realmente sería significativo el aprendizaje a los niños. Todo proceso de investigación tiene inmerso técnicas e instrumentos para recabar información, por lo que a continuación damos a conocer cuales fueron las herramientas utilizadas durante éste.

¹¹ ELLIOT J. “Las características Fundamentales de la Investigación Acción” En Investigación de la Práctica Docente Propia. Antología Básica SEP-UPN, México 1994, p. 35.

2.4 Instrumentos utilizados en la recuperación de la información en la investigación

Algunos instrumentos utilizados durante la investigación son:

 La **observación**, nos permite hacer una descripción, explicación y valoración de lo vivido dentro del salón de clases, es decir, nos da pauta para reorientar nuestra intervención, para darnos cuenta si el trabajo que se le pide a los alumnos lo hacen porque en verdad entienden todas las explicaciones que se le han dado.

 “El **diario de campo** es un primer paso para la recopilación de los datos observados en la misma realidad o los escuchados a los informantes, que después se clasifican de acuerdo con las nomenclaturas culturales”¹², permite registrar los hechos y reflexionar sobre el acontecer de la realidad, así como apoyar el análisis de la investigación pedagógica que realizo sobre el problema vivenciado en el aula, esto nos servirá como complemento para dar una descripción de los acontecimientos diarios basados en la observación directa de la realidad.

Se aplicó una **encuesta** al inicio del ciclo de forma particular a cada padre de familia para indagar en aspectos de su entorno, siendo de gran ayuda puesto que sirvió para saber que porcentaje de conversación llevaban con sus hijos, ya que este es un instrumento cuantitativo de investigación social mediante la consulta a un grupo de personas elegidas de forma estadística, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones. (**Anexo N° 4 y 5**)

¹² BORIS Gerson. “Observación Participante y Diario de Campo en el trabajo Docente” En El Maestro y su Práctica Docente, Antología Básica SEP-UPN, México 1994, p. 55.

CAPÍTULO III

PROYECTO PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

3.1 Elección del proyecto

Para la elección del proyecto, la licenciatura nos proporciona tres diferentes tipos, los cuales nos sirven como apoyo para la investigación. (**Anexo N°6**)

El **Proyecto de Acción Docente** nos ofrece una perspectiva de análisis del problema de enseñanza aprendizaje que se da en los niños tomando en cuenta la personalidad, así como aspectos afectivos, cognoscitivos y sociales dejando a un lado problemas relacionados con los contenidos escolares y con la gestión a nivel institucional, *“El proyecto pedagógico de acción docente pretende con su desarrollo favorecer la información tanto de los alumnos de preescolar o primaria a quienes van dirigidos, como la de los estudiantes-profesores de la licenciatura, porque en su realización pone énfasis en buscar una educación de calidad para los alumnos”*¹³.

Referente al **proyecto de Gestión Escolar**, está enfocado a cuestiones de problemas a nivel escuela y que afecta la enseñanza que se da en ésta. Este proyecto pone al maestro bajo el papel de gestor o canalizador de peticiones ante las instituciones legales y aporta beneficios a nivel alumnado, *“Para transformar las prácticas institucionales, no basta la participación receptiva de información o de instituciones de los distintos sectores involucrados, sino que es necesario la participación del mayor número de miembros del colectivo escolar”*¹⁴ Se considera que ninguno de estos dos proyectos antes mencionados son de utilidad para darle solución al problema detectado, por tal motivo considero el más adecuado es el **proyecto de Intervención Pedagógica** porque tiene una actuación mediadora entre el contenido escolar y su estructura, con las formas de operarlo frente al proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos, su punto de partida es la problematización de los contenidos escolares, limitándose a éstos.

¹³ RIOS, Jesús Eliseo Duran, “Proyecto de Acción Docente” en Hacia la Innovación. Antología Básica. SEP-UPN, México, 1994 p.97.

¹⁴ Ibidem. p. 98

Este proyecto es el idóneo para orientar la investigación del problema, ya que una de sus características es la apropiación de los contenidos escolares para su reconstrucción, mediante la intervención directa maestro-alumno. *“La intervención pedagógica es el reconocimiento en que el docente tiene una actuación mediadora de intersección, entre el contenido escolar y su estructura, así también con las formas de realizarlo frente al proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos”*¹⁵, es decir, el alumno-profesor se debe transformar en formador y no en un hacedor de conocimientos y saberes.

3.2 Retrato hablado (novela escolar)

En el proyecto de intervención pedagógica, la novela escolar es un factor importante para su desarrollo, entendiéndola como: *“un proceso de aprendizaje de conocimientos, habilidades, valores, formas de relación humana, de sentir (deseos), y de expresar de los sujetos, que se van configurando el orden, las prácticas y las costumbres, en síntesis, la cultura de las instituciones escolares, que determinan ciertas formas de actuar o recuperar en la práctica docente y/o en la vida diaria de cada persona”*¹⁶

Estas experiencias que aquí se plasman nos permiten comprender nuestras actitudes y formas de actuar en nuestra práctica diaria, es decir, a través de la intervención y mediación del docente para la aprehensión de los contenidos. Hace tiempo, por azares del destino, mi familia y yo tuvimos que emigrar hacia los Estados Unidos, cuando tenía tan sólo seis años de edad, fue así por lo que asistí a la escuela “Tigre Elementary School”, ubicada en el condado de Riverside, California.

¹⁵RANGEL, Ruíz de la Peña Adalberto y TERESA de Jesús Negrete. “Proyecto de Intervención Pedagógica”, En Hacia la Innovación, Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 89.

¹⁶ Idemi

Cómo olvidar el primer año en otro país, era muy difícil para mí. Yo no sabía nada ni siquiera el ABC, me sentía desesperada, recuerdo que un día le pregunté a mi mamá ¿Por qué no nos regresamos a México?, era otro mundo, otro idioma y por supuesto otros amigos, me la pasaba llorando pues todo era en inglés. Un día mi maestra Mrs. Bennet le dijo a mi compañera Carolina: siéntate al lado de Alma para que la apoyes donde ella no comprenda, sintiendo en ese momento alivio por tener alguien con quien poder comunicarme con facilidad, y que al mismo tiempo me pudiera auxiliar en lo que para mí parecía ser una pesadilla, entender el idioma inglés y así fue como Carolina se convirtió en mi salvadora, ya que ella comprendía los dos idiomas. Al principio fue así, sin embargo poco a poco sin darme cuenta al finalizar el ciclo escolar ya hablaba, escribía, leía y sobre todo entendía ese idioma que parecía tan extraño.

Al paso de los años regresé a México donde terminé el bachillerato, por mi mente siempre pasó ser maestra de educación física, a lo cual para esto tuve que ir a la ciudad de Colima, sin embargo no me fue fácil ingresar a la Universidad. A pesar de todas las adversidades que se presentaron por no lograr lo anhelado, mi ilusión de ser maestra no se terminaba, fue así que una amiga maestra, la cual tenía conocimiento de mi vocación de ser profesora, me pudo conseguir una entrevista en el que ya es mi centro de trabajo, el colegio CampoVerde como maestra de inglés en preescolar, yo sin experiencia, sólo por ser bilingüe, lo cual me sirvió como motivación y a su vez fue así como decidí entrar a la Universidad Pedagógica Nacional, por el hecho de que yo no quería ser una maestra sin conocimiento alguno de enseñanza, pues les quería dar una educación de calidad a mis alumnos, llegando a la conclusión de que cada día me gusta más la docencia.

El programa que llevamos en el colegio CampoVerde se llama de inmersión, donde solo les hablamos inglés. Esto me hizo recordar mi formación ya que fue igual a cuando yo emigré al país del norte, donde todo era en inglés; cabe mencionar que no es tan sólo una materia de inglés la que imparto, sino todas las áreas que poco a poco se les irán conduciendo al aprendizaje dentro de las actividades diarias, y al concluir el ciclo escolar

ellos ya manejen el vocabulario básico de inglés. Por lo cual, considero que la experiencia que viví de niña me ayuda para comprender y brindar un mayor apoyo a los alumnos.

CAPÍTULO IV

“TRANSFORMACIÓN DE LA ALTERNATIVA COMO SOLUCIÓN DEL PROBLEMA”

4.1 ¡Qué divertido es aprender!

En este capítulo, se abordará el diseño de la alternativa para la solución del problema mencionado y algunos referentes teóricos que enlazan la problemática para una mejor comprensión del diseño de las estrategias.

Dentro de las actividades diarias que se realizaron, el juego toma un papel elemental en la consolidación del aprendizaje, existe la necesidad de que nos demos cuenta de la importancia que tiene como estrategia didáctica, para que con éste los alumnos logren entender de una manera más divertida el aprendizaje del vocabulario básico de inglés, por lo que será necesario saber en qué nivel de pensamiento se encuentran nuestros alumnos, de acuerdo con los cuatro periodos principales de Jean Piaget, de los cuales enseguida se hace mención:

- **SENSOMOTRIZ (Del nacimiento hasta los dos años)**
- **PREOPERATORIO (De dos a siete años)**
- **OPERACIONES CONCRETAS (de siete a once años)**
- **OPERACIONES FORMALES (De once a quince años). (Anexo N°7)**

Lo dicho anteriormente, nos da pauta para situar a nuestros alumnos en el Estadio Preoperatorio, el cual *“se caracteriza por la descomposición del pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos. El niño ya no necesita actuar en todas las situaciones de manera externa. Las acciones se hacen internas a medida que puede representar cada vez mejor un objeto o evento por medio de su imagen mental y de una palabra”*¹⁷. Esto servirá para que los niños conforme vayan madurando encuentren la relación de las situaciones que

¹⁷ LABINOWICZ, Ed. “Periodos y niveles Propuestos por Piaget para el pensamiento Infantil” Introducción a Piaget. Pensamiento-Aprendizaje-Enseñanza. Editorial wesley Iberoamericana. USA, 1987. p. 60

maneja de manera externa con la representación que hagan mentalmente, podrán identificar, entender y hablar el vocabulario básico de inglés.

Para Piaget el juego es parte importante en el aprendizaje del niño, pues a través de éste, el niño aprende dentro del ambiente que a él le motiva; al respecto Piaget nos dice que: *“la adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de la función simbólica, la cual se afirma en el desarrollo de la imitación y del juego”*¹⁸, (**Anexo N°8**) por lo que es necesario que el niño lo adquiera del uso familiar, pues el juego es el principal agente en el proceso de adquisición del lenguaje, he ahí su importancia, es así como le ayuda a pensar, imaginar, diferenciar, analizar, criticar y explicar el mundo que lo rodea.

Según Garvey, nos señala que *“el juego infantil se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como sistemas de comunicación”*¹⁹ el juego es el medio por el cual el alumno logra comprender la realidad del mundo físico y social en el que está inmerso y lo utiliza como un sistema de comunicación que lo motiva hacia su propio aprendizaje.

Por otra parte, Bruner afirma que *“en el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que el aprendizaje nos transforma a nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo exterior”*²⁰, ya que el juego nos proporciona un gran placer, incluso los obstáculos que con frecuencia establecemos en el juego, producen una gran gozo cuando logramos superarlos. De acuerdo con Bruner, se opina que el juego permite una mejor comprensión de la realidad de manera fácil y no arbitraria. Por medio del juego pretendemos lograr, por una parte, la motivación y el interés de los niños y, por otra, el que construyan su conocimiento de manera más práctica.

¹⁸ PIAGET J. “El Juego” En El Juego, Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 100.

¹⁹ GARLY C. “Qué es el Juego Infantil”, En El juego, Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 88.

²⁰ BRUNER J. “Juego, pensamiento y lenguaje” En El juego, Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p.81

4.2 Alternativa de solución

Pensando en la importancia que tiene la alternativa de solución, se ha considerado al niño en el ámbito que mejor se desenvuelve, por ello se hace referencia al juego, que desde el punto de vista de Bruner *“permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre medios y los fines”*.²¹ Entendiendo que la alternativa es: *“la opción que el docente tiene para llevar a cabo la solución de su problema. No basta con haber establecido aquello que debemos hacer para lograr un resultado específico, debemos buscar el mejor medio posible para hacerlo, es decir, trazar estrategias para la realización de las tareas educativas”*²², por eso es que el diseño de esta alternativa está vinculado con el interés de los niños con edad preescolar, se pretende cambiar en el niño que ya no memorice lo que aprenda, queremos decir con esto que útil es el vocabulario de inglés como una segunda lengua materna, para que de esta manera el niño lleve a su cerebro inglés directamente, a lo cual hemos llamado **“SWITCHING PROCES”**, éste evita tener que explorar primero su cerebro español y luego traducirlo al inglés. (**Anexo N° 9**)

A continuación se especifica cada una de las estrategias, detallando su organización, tomando en cuenta que el juego es el instrumento de predilección del niño, éste se encuentra presente en las seis alternativas que se diseñaron para lograr el propósito planteado, todas ellas están organizadas partiendo con el objetivo específico de aprendizaje, con respecto a esto, Margarita Pansza nos dice: *“no se debe perder de vista que una de las funciones fundamentales que cumplen los objetivos de aprendizaje es determinar la intencionalidad y/ o la funcionalidad del acto educativo y explicitar en forma clara y fundamentada los aprendizajes que se pretenden promover en el curso”*²³. Dentro del diseño de las estrategias se hace una descripción del cómo se llevarán acabo cada una de las

²¹ BRUNER J. “Juego, pensamiento y lenguaje” En El juego, Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 71

²² MONTES, Venegas Miguel Ángel “La producción y Comprensión de Textos” En Propuesta de Innovación. SEP-UPN, México, 2004. p. 18

²³ PANSZA, González Margarita. “instrumentación Didáctica” En El Análisis Curricular. Guía del Estudiante, Antología Básica, SEP-UPN. México, 1994. p. 28

actividades. Los materiales a utilizar, serán apropiados para los niños, con la finalidad de que no se lastimen.

4.3 Diseño y aplicación de la alternativa

Esta alternativa de solución lleva un proceso de evaluación en tres períodos; con el diagnóstico, la evaluación permanente y la evaluación final. Se puede decir que la evaluación significa *“recoger y analizar sistemáticamente una información que nos permite determinar el valor de y/o mérito de lo que se hace”* ²⁴ésta, por su puesto, permite llevar seguimiento de logros y dificultades a las que se enfrenta el niño en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La **Evaluación Diagnóstica** es parte esencial, entendiéndola como: *“la evaluación inicial para identificar necesidades educativas en los niños y niñas en relación con los contenidos del grado, lo que permite reconocer los conocimientos y prácticas habituales definidos para cada grado”*²⁵ ya que mediante ésta se establecen los conocimientos previos de los niños; que sirven como punto de partida para aplicar o reestructurar el plan si así se requiere, para de esta forma obtener mejores resultados y facilitarle al niño el aprendizaje del vocabulario básico de inglés.

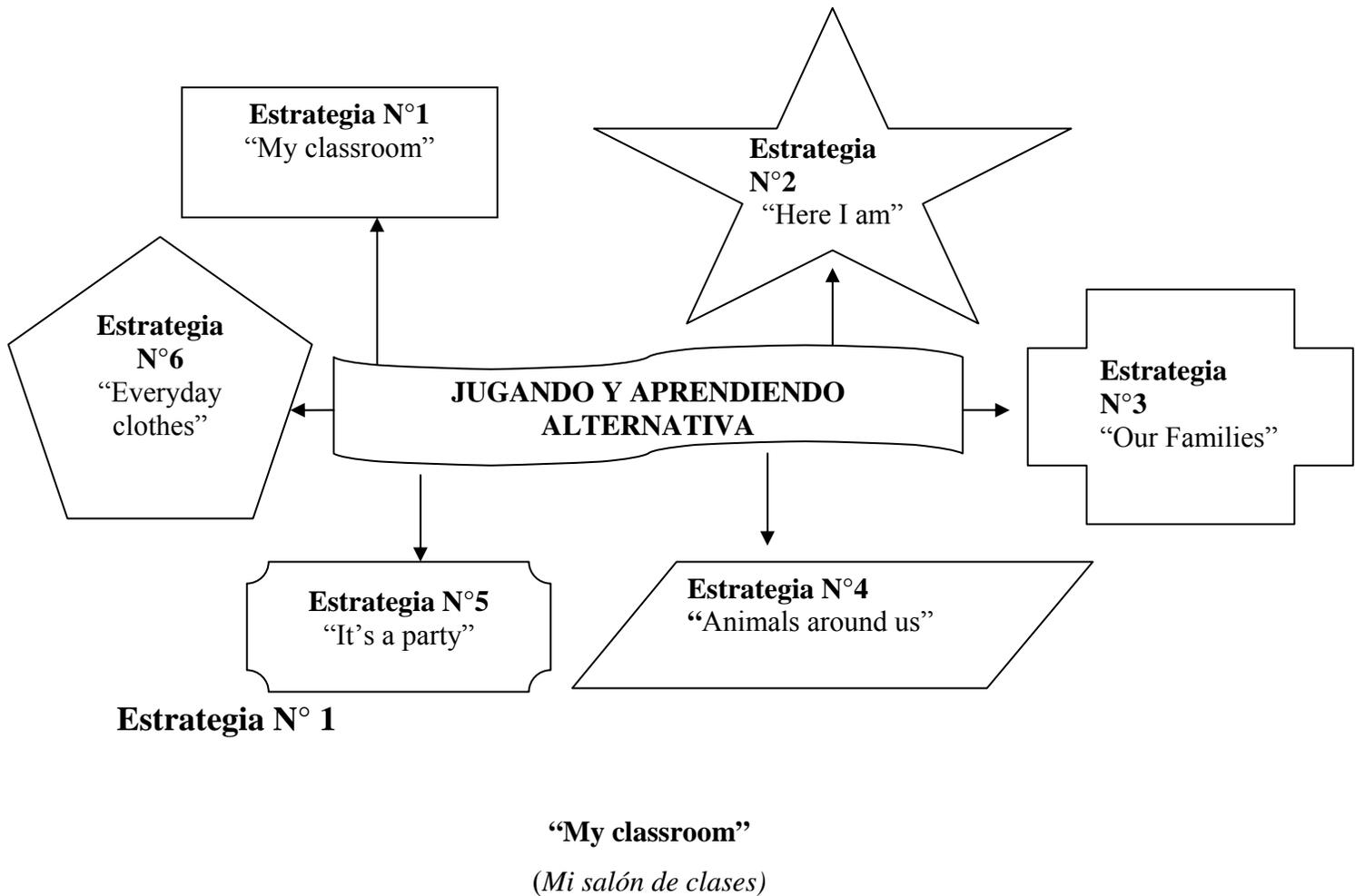
La **evaluación final** *“contrasta el diagnóstico y el reajuste con los resultados obtenidos al final del proceso educativo, lo cual deberá ser el punto de partida para la planeación del ciclo escolar siguiente”* ²⁶esta evaluación es fundamental para reconocer los avances que el niño tuvo en el aprendizaje del vocabulario básico de inglés, se aplicaron las mismas actividades que se realizaron al inicio del ciclo escolar.

²⁴ CEMBRANOS, Fernando et.al. “La Evolución” En Aplicación de la Alternativa. Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 33

²⁵ SEP. “Propuesta pedagógica para la Educación Preescolar en el Estado de Colima”, SEP. México, 2001. p. 56.

²⁶ Ibidem p. 53

En el diseño de la alternativa se recurrió al juego, pues se obtienen mejores resultados cuando el niño preescolar se siente libre de inferencias por parte del adulto. El papel del juego es indispensable, pero no más importante que el del niño, ser el facilitador de aprendizaje se dice fácil pero se requiere de voluntad y creatividad para interesar a los involucrados y lograr el propósito que nos hemos propuesto con la siguiente alternativa compuesta por seis estrategias, las cuales a continuación presentamos mediante un diseño de la alternativa, que se desarrolló para atacar la problemática y que al mismo tiempo nos sirvió para darle solución, la cual se elaboró con el propósito de que los alumnos de Kinder 1 puedan adquirir el vocabulario básico de inglés, mediante una dinámica de juegos y actividades en idioma inglés, puesto que la finalidad es integrarlo con facilidad en su práctica cotidiana.



Objetivo: Lograr que los alumnos identifiquen y nombren los objetos del salón de clases, utilizando el vocabulario básico de inglés para que mediante su práctica lo aprendan.

Jugaremos lotería, ésta será referente a un salón de clases, ya que los niños aprenderán de una forma dinámica, agradable y sobretodo significativa, es un juego popular muy antiguo que se practica en muchas regiones del mundo, en el juego participará todo el grupo, cada niño tendrá un tablero con diferentes ilustraciones de un salón de clases.

Las tarjetas se colocan al azar una sobre otra, con la cara hacia abajo y sin que los jugadores se den cuenta del orden que ocupan. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta, la muestra a los demás jugadores mencionando en inglés de qué trata la tarjeta. Los jugadores buscan en su tablero, si tienen esa figura colocan una ficha sobre ella. Gana el primer jugador que llene su carta. Relacionando esta estrategia con los teóricos Imedio G. Nereci comenta que “*el vocabulario debe de ser aprendido, siempre, que sea posible; teniendo a la vista los objetos a los cuales se refieren, auténticos, o representados por materiales audiovisuales.*”²⁷

Estructuras lingüísticas: This is a. _____.

Esto es un.

It's a. _____.

Es un.

Is this _____?

¿Esto es?

Is it _____?

¿Es este?

Estructuras usuales: point to the _____.

Señala a.

Show me the _____.

Muéstrame el.

What's this _____?

¿Qué es esto?

²⁷ IMEDIO G. Nereci, “Hacia una didáctica general dinámica” KAPELUSZ, Buenos Aires, Argentina, 1984, p.303

What color is it _____?

¿Qué color es?

Motivación:

wonderful!

¡Maravilloso!

Excellent!

¡Exelente!

And also with stickers

Y sobre todo con calcomanías

Vocabulary: Hello, classroom, teacher, boy, girl, goodbye, yes, no, pencil, paper, marker, chalk, book, circle, thank you, box, red, blue, green, yellow, purple, orange, pink, black, brown, white, class, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, game and friends.

(hola, salón, maestro, niño, niña, adiós, si, no, lápiz, papel marcador, tiza, libro, círculo, gracias, caja, rojo, azul, verde, amarillo, morado, naranja, rosa, negro, café, blanco, clase, uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, juego y amigos)

Material:

*Lotería

*Material del salón de clases presente.

Tiempo: el desarrollo de la estrategia dura cerca de 45 minutos.

Evaluación:

Al momento de aplicar esta estrategia, los niños mostraron interés, pues al principio se les dio una introducción por medio de unas cartas que con anterioridad se elaboraron. Consideramos importante aclarar que en las primeras aplicaciones los niños contestaban en español, aunque debían hacerlo en inglés, no mostramos preocupación por el hecho de que era la primera estrategia y poco a poco los alumnos perderían el miedo y al mismo tiempo construían su vocabulario, ya que no tenían conocimiento alguno del idioma.

En la tercera aplicación de esta actividad, se tuvieron resultados favorables en el sentido de que los niños ya manejaban bastante el vocabulario, algo chusco sucedió a la hora de aplicar las últimas actividades de esta estrategia, pues en el grupo asisten dos pequeños, los cuales son los más chicos de edad (Regina y Carlos), y por lo tanto presentaron más dificultad en cuanto a la pronunciación, sin embargo sus mismos compañeros los apoyaron para que la realizaran mejor. Al momento que se les mostraba a estos dos alumnos la carta a la cual tenían que pronunciar su nombre en inglés y no podían, fueron sus compañeros quienes articulaban correctamente el nombre para que estos escucharan cómo se hacía y así lograr el objetivo; por tal motivo comulgamos con la idea del teórico Imedio G. Nereci de que podemos aprender todo tipo de vocabulario siempre y cuando tengamos a la mano los materiales u objetos que queramos aprender. A continuación se encuentra el instrumento que nos permitirá registrar los avances y/o dificultades en cada aplicación.

Nombre del Niño	Lo Logró	No Lo Logró
María Isabel	☺	
Sebastián	☺	
Agnus	☺	
Javier	☺	
Alexia	☺	
Ana Regina	☺	
Constanza	☺	
Ivanna	☺	
Luis Carlos	☺	
Oscar	☺	
Héctor	☺	
Emilio	☺	
Valeria	☺	
Alma	☺	
Jorge	☺	
Regina	☺	
Nickole	☺	
Carlos	☺	
Avril	☺	
Daniela	☺	
Gerardo	☺	

Estrategia N° 2.

“Here I am”

(Aquí estoy)

Objetivo: Que los niños puedan identificar las partes de su cuerpo y estados de ánimo a través de música y payaso armable.

La estrategia consiste en realizar actividades donde los alumnos estén en movimiento constante y que a su vez ellos disfruten, todas éstas actividades serán placenteras para todos los niños, como primera actividad iniciaremos con una canción donde los niños al entonarla se tocarán las partes del cuerpo que la canción va indicando.

"Head and arms, Legs and toes"

Que nombren las prendas de vestir en inglés

Head and arms, Legs and toes, Legs and toes.

Head and arms, Legs and toes, Legs and toes.

Mouth and eyes and Hair and nose,

Head and arms, Legs and toes, Legs and toes.

Cabeza y brazos, piernas y dedos de lo pies

Cabeza y brazos, piernas y de dos de los pies, piernas y dedos de los pies. Cabeza y brazos, piernas y de dos de los pies, piernas y dedos de los pies. Boca y ojos y pelo y nariz,

Cabeza y brazos, piernas y dedos de los pies, piernas y brazos y dedos de los pies.

Siguiendo con las actividades, los niños participarán pegándole las partes del cuerpo a un payaso de velcro, al mismo tiempo que las van nombrando en inglés.

Estructuras lingüísticas: This is my_____.

Esto es mí.

Those are my_____.

Esos son míos

Are these_____?

¿ estos son?

Are those _____?

¿Esos son?

Estructuras usuales:

Touch your _____.

Toca tú.

Put your _____.

Pon tú.

Motivación:

Wow!

Beautiful!

¡Hermoso!

Stickers

Calcomanías

Vocabulario: head, hear, eyes, ears, nose, mouth, hands, stomach, fingers, knee, feet, toes, happy and sad.

(*Cabeza, cabello, ojos, oídos, nariz, boca, manos, estomago, dedos, rodillas, pies, dedos de los pies, contento y triste*)

.

Material:

★ casett

★ grabadora

★ payaso de velcro.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación:

La forma de evaluar será de la siguiente manera, llevando a cabo el juego de Simón dice: touch, your nose, touch, your eyes, touch your ears (*Simón dice: toca tú nariz, ojos, oídos etc*). Cuando se aplicó esta estrategia, se trabajó con la actividad de pegar las partes del cuerpo a un payaso de velcro y, para complementar, con una canción llamada “Head and arms, Legs and toes”.

A la hora de llevar a cabo la actividad donde se elaboró un payaso de velcro, los niños pasaban a pegarle las partes de su cuerpo y su estado de ánimo, ya fuese feliz o triste. En la primera aplicación fue un caos ya que los niños querían participar al mismo tiempo, por lo que en la segunda aplicación se optó por hacer una variante donde los niños pudieran participar al mismo tiempo y no hubiera problema alguno, ésta consistió en elaborar rompecabezas con fomi, por equipos de cinco integrantes y así pudieran participar más y no esperar el anhelado turno. Funcionó muy bien, ya que nos dimos cuenta que así los niños se sentían menos dirigidos. En la tercera aplicación los niños respondieron satisfactoriamente, en cuanto a la actividad de la canción dio resultados satisfactorios, los niños todos los días pedían que les pusiera esa canción donde se tocaban la partes de su cuerpo, esto los ayudó bastante para obtener el aprendizaje que se quería, ya que bailaban, cantaban, gritaban etc. Todo esto se realizó utilizando únicamente el idioma inglés, no hubo necesidad de la cuarta aplicación, no cabe duda que a esta edad los niños son esponjitas que todo absorben.

Estrategia N°3

“Our Families”

(Nuestra familia)

Objetivo: A través de fotografías y dramatizaciones, logre nombrar cada miembro de su familia de acuerdo al título que le corresponde a cada uno.

Esta estrategia consiste en conocer mejor nuestra familia y sobre todo identificar los miembros que la conforman. Los niños traerán de su casa una fotografía donde se encuentren todos los parientes más cercanos, la mostrarán a sus amiguitos. También se les pedirá a sus padres que manden ropa, collares, zapatos, etc. y los depositen en un baúl, posteriormente realizaremos un desfile donde los niños utilizarán el material para representar a algún familiar.

Por último cantaremos una canción sobre la familia:

"Family members"

Where is father, where is father

Here I am, here I am

How are you today

Very well I thank you

Say goodbye

¿Dónde esta papá?, ¿dónde esta papá?

Aquí estoy, aquí estoy

¿Cómo estas hoy?

Muy bien gracias

Adiós, adiós

Así sucesivamente utilizando cada miembro de la familia.

Con estas actividades se pretende que los niños aprendan el vocabulario de una forma real y significativa. Según Goodman *"para crecer exitosamente con una segunda lengua se*

*deben incorporar oportunidades de lenguaje auténticas y funcionales*²⁸, con esto está sustentada toda nuestra investigación, aprender Inglés hablando, promoviendo e impulsando las habilidades comunicativas en el niño preescolar.

Estructura Lingüística: It s the_____.

Es el.

This is the_____.

Esto es el.

Estructuras usuales: Who is this:_____?

¿ De quién es esto?

Put the_____in/on the_____.

Pon lo_____en la_____.

Motivación: Great!

! Muy bien!

Good job!

¡Buen trabajo!

Vocabulario: father, mother, brother, sister, baby, grandparents, family.

(Padre, madre, hermano, hermana, bebé, abuelos, familia).

Material:

- ★ fotografías
- ★ ropa
- ★ zapatos
- ★ collares
- ★ un baúl.

Evaluación:

La forma de evaluar será de la siguiente manera, mostrándoles las imágenes de los integrantes de la familia y ellos deben de nombrarlos con sus respectivos nombres, por lo que también se llevará un registro individual donde se mencionará si logró identificarlos o

²⁸ GOODMAN K. lenguaje total: “ la manera natural del lenguaje” En *Antología Básica*, SEP-UPN, México 1994, p.10

no. Al realizar la estrategia en donde se llevaron a cabo las actividades mí álbum de recuerdos, se les entonó un canto y al mismo tiempo fueron representando los miembros de la familia, teniendo como limitante el que los padres no mandaron las fotografías donde se encontraban los miembros de la familia, lo cual provocó que esta estrategia fuera aplicada a destiempo, sin embargo terminaron por mandarlas, viendo en los niños el interés por presentar a sus compañeros la familia, fue entonces que se me observó que esta estrategia había rendido ya frutos, pues a cada integrante lo nombraban en inglés.

Lo mismo ocurrió cuando se quiso realizar el desfile para representar a sus parientes más cercanos, porque no cumplieron con la entrega de material, es decir no llevaron la ropa que se les pidió para efectuar la estrategia. Para la buena aplicación de ésta, se tuvo que realizar una variante que consistió en elaborar cada una de las prendas de vestir con diferentes tipos de papel, se considera que esto sirvió para motivar y trabajar a todos los niños por igual, por el hecho de querer representar a cada uno de los integrantes de la familia, ya que lo hicieron de una forma real y significativa.

Nombre del Niño	Lo Logró	No Lo Logró
María Isabel	☺	
Sebastián	☺	
Agnus	☺	
Javier	☺	
Alexia	☺	
Ana Regina	☺	
Constanza	☺	
Ivanna	☺	
Luis Carlos	☺	
Oscar	☺	
Héctor	☺	
Emilio	☺	
Valeria	☺	
Alma	☺	
Jorge	☺	
Regina	☺	
Nickole	☺	
Carlos	☺	
Avril	☺	
Daniela	☺	
Gerardo	☺	

Estrategia N° 4

"Animals Around Us"

(Los animales que nos rodean)

Objetivo: que el alumno pueda nombrar las mascotas en inglés.

Esta estrategia inicia con la presentación de dibujos de las mascotas más comunes en el hogar, posteriormente los niños imitarán los sonidos y movimientos de los animales, también hablaremos de los cuidados que se deben tener para con la salud, para que por medio del juego los niños consoliden el desarrollo de habilidades comunicativas, prácticamente desarrollaremos el juego simbólico teniendo en mente dichas mascotas, por lo que comparto la idea con Jean Piaget donde nos dice que "*en el juego simbólico el niño transforma lo real en la medida de las necesidades y deseos del movimiento*"²⁹, es decir el niño comprime escenas de la vida real, cambiándolas de acuerdo a sus necesidades.

Siguiendo con las actividades jugaremos al memorama, nos apoyaremos en una lámina por niño, donde ésta tendrá los dibujos de las mascotas antes mencionadas, los alumnos recortarán las tarjetas, después reuniremos las de dos niños sobre la mesa, se revuelven, se colocan con la imagen hacia abajo, se acomodan formando un cuadro, después se determina quién empieza. Cada niño voltea dos tarjetas, las muestra a sus compañeros y si no son iguales las regresa al mismo lugar de donde las tomó, en cambio si resultan iguales, voltean otras hasta que pierda, conservando los pares. Gana el niño que reúna más pares.

Estructura lingüísticas: This is _____.

Esto es.

It is _____.

²⁹ J. PIAJET "El juego" En El juego Antología Básica, SEP- UPN, México 1994. p.99

Es.

Is this _____?

¿esto es?

It is _____?

¿es?

Yes, it is.

Sí, es.

No, it is not/isn't

No, no lo es.

Instrucciones usuales: Every body be a cat.

Todos vamos ha ser como gatos

Move your mouth as a fish.

Mueve la boca como un pez

Motivacion: Wonderful!

¡hermoso!

Excellent!

¡ exelente!

Vocabulario: dog, cat, fish, bird, rabbit, bowl, cage, food, feed, dog bone, water, big, little, pet.

(Perro, gato, pez, pájaro, conejo, tazón, jaula, comida, amamantar, hueso de perro, agua, grande, pequeño, mascota).

Material:

- * Tijeras
- * Papel cartoncillo
- * Dibujos de mascotas.

Evaluación:

Para dar inicio a esta actividad los niños iluminaron cada una de las tarjetas del juego de memoria, para posteriormente realizar el juego, sin embargo al poco tiempo de que se estaba jugando se notó que los alumnos se encontraban aburridos, creemos importante mencionar que este aburrimiento se debió a que no se facilitó el material suficiente para todos, pues dentro del aula se cuenta con veintiún infantes, por lo que requería de once memorias y el error que se tuvo fue de solo contar con una.

Donde se observó que el aprendizaje fue significativo fue cuando se desarrolló la actividad de las mascotas, por el hecho de que todos los alumnos llevaron sus animalitos favoritos tortugas, peces y en su mayoría perros, todo esto ocasionó un descontrol dentro del colegio pues los niños de otros grupos comenzaron a salirse de sus aulas para que nuestros pequeñines les prestaran sus animales.

Este descontrol fue factor para que ya no permitieran llevar en más ocasiones las mascotas, el objetivo de esta actividad se logró a medias, pues los niños por la emoción de haber llevado sus animales no presentaron el interés que se requería, tanto que no lograron aprender en esa ocasión los nombres en inglés. Los puntos que se consideraron para la evaluación de la estrategia es los siguientes:

- ≈ Identifican sonidos de mascotas.
- ≈ Dicen correctamente el nombre de los animales.
- ≈ Saben qué alimento comen cada mascota.

Estrategia N° 5

It's a Party!

Es una fiesta

Objetivo: Que los alumnos logren adquirir el vocabulario de las cosas que se necesitan en una fiesta.

Como primera actividad celebraremos el último viernes de cada mes, la fiesta de cumpleaños a los alumnos que sea su aniversario en ese mes, para la cual ocuparemos el apoyo de los papás para que nos faciliten lo sea necesario (comida, bebida, dulces, pastel, globos, plásticos y cubiertos).

Los niños participan ayudando a decorar el salón, puesto que el juego de reglas ayudará a organizar las actividades *“la regla del juego no es una simple regla prestada a la vida moral o jurídica, sino una regla especialmente construida en función del juego, pero que puede construir valores que lo sobrepasan”*,³⁰ por ello se tomará en cuenta la opinión de los niños y las sugerencias que puedan aportar durante el desarrollo de esta aplicación.

Siguiendo con las actividades, jugaremos al restaurante. Un niño será el chef; en una mesa habrá alimentos por lo que los niños pasarán a comer lo que ellos decidan, diciendo por ejemplo: (**Anexo N° 10 y 11**)

A pizza please!

!Pizza por favor!

A hot dog please!

¡Hot dog por favor!

El chef, les dará lo que los niños pidan.

³⁰ PIAGET, J. “La Clasificación de los Juegos y su Evolución a Partir de la Aparición del Lenguaje” En El Juego, Antología Básica, SEP- UPN, México, 1994. p. 32

Estructuras lingüísticas: May I have a _____?

¿Me podrías dar?

I like _____.

Me gusta.

I don't like _____.

No me agrada

Take a _____.

Toma un.

Happy birthday!

¡feliz cumpleaños!

It's a party!

Es una fiesta.

_____ is my favorite food.

Es mi comida favorita.

Estructuras usuales: what's your favorite food _____.

Cuál es tu comida favorita.

Are you hungry/thirsty?

¿estás hambriento o sediento?

Motivación:

Wonderful!

! Hermoso!

Vocabulario: Party, food, hungry, thirsty, cup, plate, spoon, knife, fork, happy birthday, favorite, present, balloon, party hat, napkin, sandwich, hot dog, lemonade, pizza, cake, ice cream, fruit, (apple, banana, orange).

(fiesta, comida, hambriento, sediento, taza, plato, cuchara, cuchillo, tenedor, feliz cumpleaños, favorito, regalo, globo, sombrero de fiesta, servilleta, sándwich, hot dog, pizza, pastel, helado, fruta(manzana, plátano, naranja).

Material:

- Comida
- Mantel,
- Gorro de chef
- Globos
- Cubiertos
- Plásticos
- Tijeras
- Pastel
- Velas
- Cerillos.

Evaluación:

Realizamos una actividad para festejar a los niños que cumplen años en el mismo mes y así mismo jugar al restaurante, la participación de los tutores fue buena pues llevaron a la escuela las bebidas, comidas, plásticos, es decir todo lo necesario para una fiesta, todo esto motivó a los niños por aprender en inglés los nombres de las comidas y los utensilios que se necesitaron en su momento. Para que fuera aún más motivante esta actividad la miss (maestra) se disfrazó de chef mientras que ellos digerían su comida, las palabras que más les significó a los niños fueron Hot dog, pizza, chicken, entre otras.

Estrategia N° 6

"Everyday clothes"

(Ropa de diario).

Objetivo: Que los alumnos puedan nombrar las prendas de vestir en inglés.

Iniciaremos jugando a una modelada donde cada niño se vestirá con la ropa que más le agrade, para esto tendremos que traer un cambio de ropa de casa, los niños se vestirán y harán la pasarela modelando sus prendas y diciendo yo uso un vestido, falda, pantalón, short, etc., sin olvidar que será en inglés la pronunciación.

Piaget dice que el “*el juego pertenece más al reino de la fantasía que al de los conocimientos verídicos, él constituye verdades subjetivas, pero no aliena al niño del mundo*”³¹ con esto podremos incluir la imaginación de todos los alumnos, haciéndolos sentir que lo realizan en un gran escenario. Por último recortaremos de una revista todas las prendas de vestir, pegándolos en un collage.

Estructura lingüística: Put on the _____.

Ponlo sobre la.

Take off the _____.

retire el

Touch the _____.

Toca la.

Estructuras usuales: What are you wearing?

¿Qué ropa usas?

³¹PIAGET J. “la causa del espejo” En *El juego*, Antología Básica, SEP-UPN, México. 1994. p. 245

Motivación: Good work!

¡Buen trabajo!

Vocabulario: shirt, shoes, dress, jacket, pants, pajamas, shorts, socks, hat, skirt, uniform, sweater, underwear, tennis.

(Camisa, zapatos, vestido, chaqueta, pantalones, pijamas, short, calcetines, sombrero, falda, uniforme, suéter, tenis).

Material:

- ✓ Tijeras,
- ✓ Resistol
- ✓ Revistas
- ✓ Cartulina
- ✓ Prendas de vestir.

Evaluación:

En la actividad del desfile de modas, los padres de familia respondieron satisfactoriamente con el material que se requería, puesto que lo mandaron a tiempo, fue así como se llevó a cabo. A los pequeños les encantó y sobretodo les quedó grabado el vocabulario, he notado que al paso del tiempo se vuelve a cuestionar acerca de esto y los niños responden acertadamente, ya que para ellos el jugar con diferentes vestuarios es más significativo que sólo iluminar y recortar.

Es importante mencionar que indirectamente en una estrategia anterior se trabajó con algunas prendas de vestir, por lo que considero que influyó a que ésta tuviera logros satisfactorios.

CONCLUSIONES

El siglo XXI se presenta y con él nuevos desafíos y en consecuencia nuevas demandas, la educación para considerarse vanguardista y de calidad debe asumir este compromiso, la educación preescolar no es la excepción, los requerimientos de la sociedad y sus expectativas respecto al jardín de niños son mucho mayores a las del siglo pasado. Por ello y con la finalidad de responder a los tiempos actuales, se presenta el vocabulario básico de inglés en preescolar. El abordar este problema y aplicar una alternativa de solución, propició un cambio sobre todo y el más importante, en la forma en que los niños adquieran dicho vocabulario.

La metodología, el paradigma y el proyecto de intervención pedagógica, fueron un sustento y con ellos se comprobó que el estar en contacto directo con el problema y los afectados, permite dar solución a cualquier dificultad al que se enfrente uno durante el desempeño docente.

La alternativa propuesta en este documento, hizo darnos cuenta de que no todo lo planeado resulta y que al mismo tiempo debe uno estar expuesto al cambio. Para ello se tuvieron que modificar algunas de las actividades. Al principio fue difícil entender cuál podría ser el problema que principalmente afectaba los a niños. Sin embargo, al limitarlo nos dimos cuenta de que se podría lograr un cambio importante en su aprendizaje. Por ello se propuso alcanzar en los alumnos la adquisición del vocabulario básico en inglés.

En la aplicación de las estrategias, se logró que los niños tuvieran la oportunidad de que fueran creativos, que construyeran su lenguaje mediante canciones, bailes, juegos y actividades en el idioma inglés. Puesto que así se lleva al niño a la lengua inglesa de una manera más natural, espontánea y divertida, ya que los llevó a favorecer la construcción de esquemas comunicativos.

Las canciones, rimas y actividades enriquecieron las estrategias, ya que mediante ellas los niños consiguieron un aprendizaje más significativo. El juego, más que una característica,

es una definición del niño, los movimientos y melodías en los juegos bilingües impulsan al desarrollo en forma determinada.

Fue de gran ayuda el haber elaborado flash cards o tarjetas alusivas al vocabulario inglés que el niño manejó en cada estrategia, con el objetivo de reafirmar la construcción de los significados en los alumnos a través de ellas. Cabe mencionar que esta investigación no fue fácil, pero ahora al ver los resultados se siente una gran satisfacción de lo obtenido.

Y aún más nos llena de orgullo el impacto que tuvo a nivel institución, ya que cierra el ciclo escolar en el Colegio CampoVerde con una clase abierta, donde asistieron todos los padres de familia del grupo para la demostración de lo aprendido y como lo mencionó el director de la institución, qué mejor oportunidad para utilizar estas estrategias con todo el vocabulario que abarcó.

Este trabajo nos sirvió para examinarnos como docentes y además de que cualquier problema que se presente dentro del grupo se podrá resolver gracias a que se cuenta con las bases y herramientas para solucionarlo y así mejorar y transformar la práctica educativa, es decir para que se vea reflejada los alumnos.

BIBLIOGRAFÍA:

IMCED. “La intercomunicación en el aula”, Morelia, Michoacán, 1999.

KAPELUSZ. “Hacia una didáctica general dinámica”, Buenos Aires, Argentina 1984.

LABINOWICZ. “Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje, enseñanza”, Editorial Wesley Iberoamericana, USA, 1987.

SEP. “Programa de Educación preescolar 2004”. SEP, México, 2004.

SEP. “Propuesta Pedagógica para la educación Preescolar del Estado de Colima”. SEP, México, 2001.

UNEDEPROM. “Actualización docente. Michoacán”.

UPN. “Alternativas para el aprendizaje del lenguaje en el aula”. Antología básica, Universidad Pedagógica Nacional, SEP, México, 1999.

UPN. “Análisis Curricular”. Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional –SEP, México, 1994.

UPN. “Aplicación de la alternativa de innovación”. Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional-SEP, México, 1994.

UPN. “Contexto y Valoración de la práctica docente”. Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional-SEP, México, 1994.

UPN. “El juego”. Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional-SEP, México, 1994.

UPN. “El maestro y su práctica docente”. Antología básica, Universidad Pedagógica Nacional, SEP, México, 1994.

UPN. “Hacia la innovación”. Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional-SEP, México, 1994.

UPN. “Investigación de la práctica docente propia”. Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional –SEP, México, 1994.

UPN. “La manera natural del lenguaje”. Antología básica Universidad Pedagógica Nacional, SEP, México 1994

A N E X O S

DIAGNÓSTICO INICIAL

① Excellent ② Very Good ③ Good ④ Needs help

 PREESCOLAR DIAGNOSTIC 2008 Students Name		Adaptation	Follows Rules	Respects Part.	Respects School	Pronunciation	Oral Work	Language Extension	Identifies Name	Writes Name	Holds Color Correct	Identifies Shapes	Identifies Numbers	Identifies Colors	Participation	Colors Neatly	Holds Scissors Correct	Cutting	Cleanliness	Right Handed	Left Handed	Follows Instructions	Remains Seated	Finishes on time	Reading	Listening Comp.	Attention	Conduct
1	Maria Isabel	2	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	✓		4	3	3	4	4	3	4	
2	Sebastian	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	✓		4	3	3	4	4	3	1	
3	Arius Jeremiah	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
4	Javier Alejandro	1	1	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	4	1	
5	Alexia	1	1	1	1	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
6	Ana Patricia	1	2	1	1	4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
7	Constanza	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	2	
8	Evanna Yamile	3	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
9	Luis Carlos	1	1	1	1	3	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
10	Oscar Manuel	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
11	Fredrick	1	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
12	Emilia	1	2	2	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	1	✓		4	4	3	4	4	3	1	
13	Valeria	1	1	1	1	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
14	Almar	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
15	Jorge	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
16	Redina Gertrudis	3	1	1	1	4	1	4	4	4	1	3	3	3	3	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
17	Asaiah Natividad	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	2	3	4	4	3	1	
18	Carlos Manuel	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	3	3	4	4	3	2	
19	Paula Avrii	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
20	Sandra Daniela	1	1	1	1	4	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
21	Gerardo Emmanuel	1	1	1	1	4	2	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	1	✓		4	1	3	4	4	3	1	
22																												
23																												
24																												
25																												
26																												
27																												
28																												

ANEXO N° 2

REPORTE DEL DIAGNÓSTICO INICIAL



Diagnostic Report

Date: August 06 Grade: Kinder I

Teachers Name: Mrs Lorena Cerecedo Mudoza

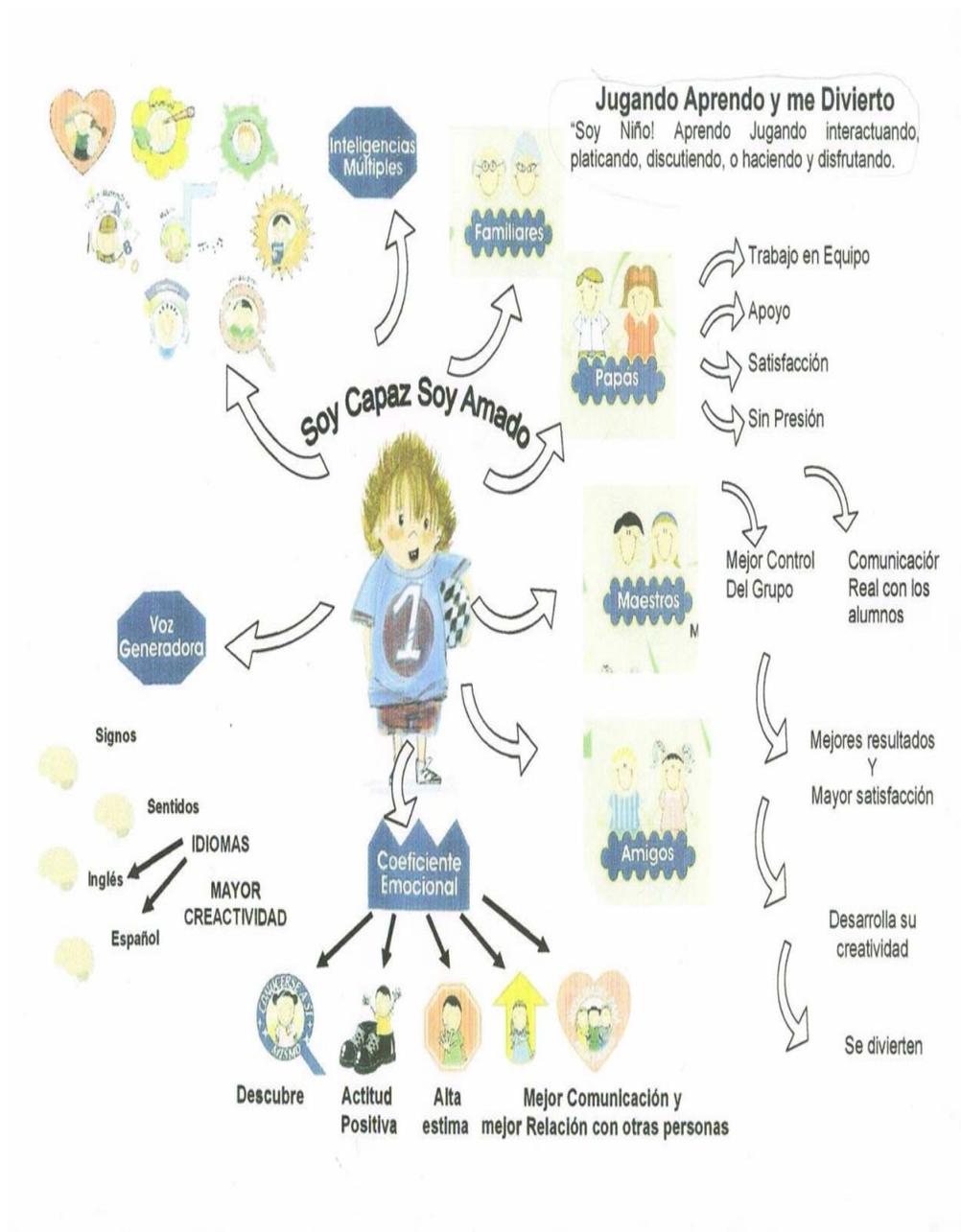
We have to work with Language Extension, identify names, write names, how to hold color correct, identify numbers, identify shapes, participation, colors neatly, holds the scissors correct, cutting, follows instructions reading and listening comp. most of the students doesn't understand the instructions & follow rules because the class is only in English so we need to work with the basic vocabulary, with these we will resolve the problems.

[Signature]
Teachers Signature

[Signature]
Coordinator Signature

ANEXO N° 3

JUGANDO APRENDO Y ME DIVERTO





ENCUESTA PARA PADRES. ANEXO N° 4

NOMBRE DEL NIÑO: _____

¿CUÁNTO TIEMPO PASA USTED CON SU HIJO?

¿CUÁNTAS PERSONAS INTEGRAN SU FAMILIA?

¿CUÁL FUE EL OBJETIVO PRIMORDIAL POR EL QUE USTED INSCRIBIO SU HIJO EN ESTE COLEGIO?

¿QUÉ ES LO QUE MAS LE GUSTA DE CAMPOVERDE?

¿EL NIÑO EN SU CASA TIENE CONTACTO CON EL IDIOMA INGLÉS?

¿CONSIDERA IMPORTANTE QUE SU HIJO APRENDA INGLÉS A TEMPRANA EDAD? SI ___ NO ___ ¿POR QUÉ?



ANEXO N° 5

RESULTADO DE LA ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA.

De veintiún padres de familia que conforman el grupo de Kinder 1, el 95 % de ellos contestó que el objetivo primordial por el que están sus hijos en campoverde, es el bilingüismo, ya que éste se lleva por medio del programa de aprendizaje de nombre INMERSION, es decir, desde que el niño llega al colegio se le habla en inglés para que pueda aprenderlo.

Ellos consideran importante que sus hijos aprendan desde niños este idioma, ya que a esta edad no tienen miedo pronunciar lo que se les está enseñando, es decir, tienen una gran capacidad para imitar la forma en que se les dice cada una de las palabras que se utilizan en el vocabulario básico. En cambio al llegar a la pubertad, les afloran los miedos al ridículo que les ocasionaría las burlas de sus compañeros, o sea, no quieren equivocarse.

Por todo lo anterior mencionado, nos dimos cuenta que cuando los alumnos son chicos y en este caso de kinder 1, para ellos todo es nuevo y todo el tiempo presentan disponibilidad de aprender.

ANEXO No. 6

CARACTERÍSTICAS DE LOS TIPOS DE PROYECTO

TIPO DE PROYECTO	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	FASES DEL PROYECTO	EJEMPLIFICACIÓN
ACCIÓN DOCENTE	El proyecto pedagógico de acción docente surge de la práctica y es pensado para la misma. Ofrece una alternativa al problema significativo para los alumnos, profesores y comunidad escolar. Su atención es centrar en los sujetos de la educación, los procesos escolares docentes, su contexto histórico-social, la prospectiva de la práctica docente.	Problemas que ponen énfasis en los sujetos de educación a nivel aula: alumnos, padre y profesor. Problemas como en estudio del niño en el salón de clase, tiene que ver con su aprendizaje y el desarrollo (personalidad, afectiva, cognoscitiva, psicomotoras y social. No se centran en los contenidos escolares.	1.- Elegir el tipo de proyecto. Problematización , diagnóstico de la problemática docente. 2.- Elaboración de la alternativa de solución. 3.- Aplicación y evaluación de la alternativa. 4.- Elaboración de la propuesta de innovación. 5.- Formalización de la propuesta.	La participación social los consejos escolares. La evaluación integral de los aprendizajes en la escuela.
INTERVENCIÓN PEDAGOGICA	El docente tiene una actuación mediadora de intersección entre el contenido escolar y su estructura con las formas de operarlo frente al proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.	Problemas centrados en la transmisión y apropiación de contenidos escolares en los grupos de preescolar o primaria que pueden ser por disciplinas, áreas o de manera globalizada. De orden teórico metodológico Orientada por la necesidad de hacer	Elección del tipo de proyecto. Elaboración de una alternativa. Aplicación y evaluación de la alternativa. Formulación de la propuesta de intervención pedagógica. Formalización de la propuesta en	La enseñanza de las matemáticas a través del arte. El teatro infantil como recurso didáctico en el nivel escolar.

		propuestas más cercanas a la construcción de metodologías didácticas que imparten directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón.	un documento recepcional.	
GESTIÓN ESCOLAR	Acción realizadas por el colectivo escolar orientadas a mejorar la organización de las iniciativas, los esfuerzos y los espacios escolares con el propósito de crear un marco que permita el logro de los propósitos educativos con criterios de calidad educativa y profesional. Dirigida a mejorar la calidad de la educación, vía transformación del orden institucional.	Problemas institucionales de la escuela o zona escolar, en cuanto a la administración, planeación, organización y normatividad de la escuela como institución, a nivel director, supervisor de la zona escolar y jefatura de sector.	I.- Elección del tipo de proyecto. II.- Elaboración de la alternativa de gestión Escolar. II.- Aplicación y evaluación de la alternativa. IV:- Elaboración de la propuesta innovadora. V. Formalización de la propuesta innovadora.	Los alumnos extra edad en la escuela primaria. El consejo técnico, espacio reflexivo y de decisión sobre la gestión pedagógica.

ANEXO N° 7

ESTADIOS DEL DESARROLLO COGNITIVO, SEGÚN PIAGET.

1.- Sensoriomotor (Nacimiento hasta los 18/24 meses)	Estadio prelínquístico que no incluye la internalización de la acción en el pensamiento; los objetos adquieren pertenencia; desarrollo de los esquemas sensorio motores; ausencia operacional de símbolos; finaliza con el descubrimiento y las combinaciones internas de esquemas.
2.- Operaciones Concretas Pensamiento Operacional (de 2 a 7 años)	Inicio de las funciones simbólicas; representación significativa (lenguaje, imágenes mentales, gestos simbólicos, invenciones imaginativas, etc.) lenguaje y pensamiento egocéntricos; incapacidad de resolver problemas de conversación; internalización de las acciones en pensamientos; ausencia de operaciones reversibles.
2.- Pensamiento Operacional (de 7 a 11 años)	Adquisición de reversibilidad por inversión y revelaciones recíprocas; inclusión lógica; inicio de agrupamiento de estructuras cognitivas; comprensión de la noción de conservación de sustancia; peso, volumen, distancia, etc., inicio de conexión de las operaciones concretas con objetos pero no con hipótesis verbales.
3.- Operaciones formales (de 11 hasta 14/15 años)	Raciocinio hipotético-deductivo. Proposiciones lógicas; máximo desarrollo de las estructuras (11/12) cognitivas; grupos, matrices y lógica algebraica aparecen como nuevas estructuras; operaciones proposicionales; esquemas operacionales que implican combinaciones de operación.

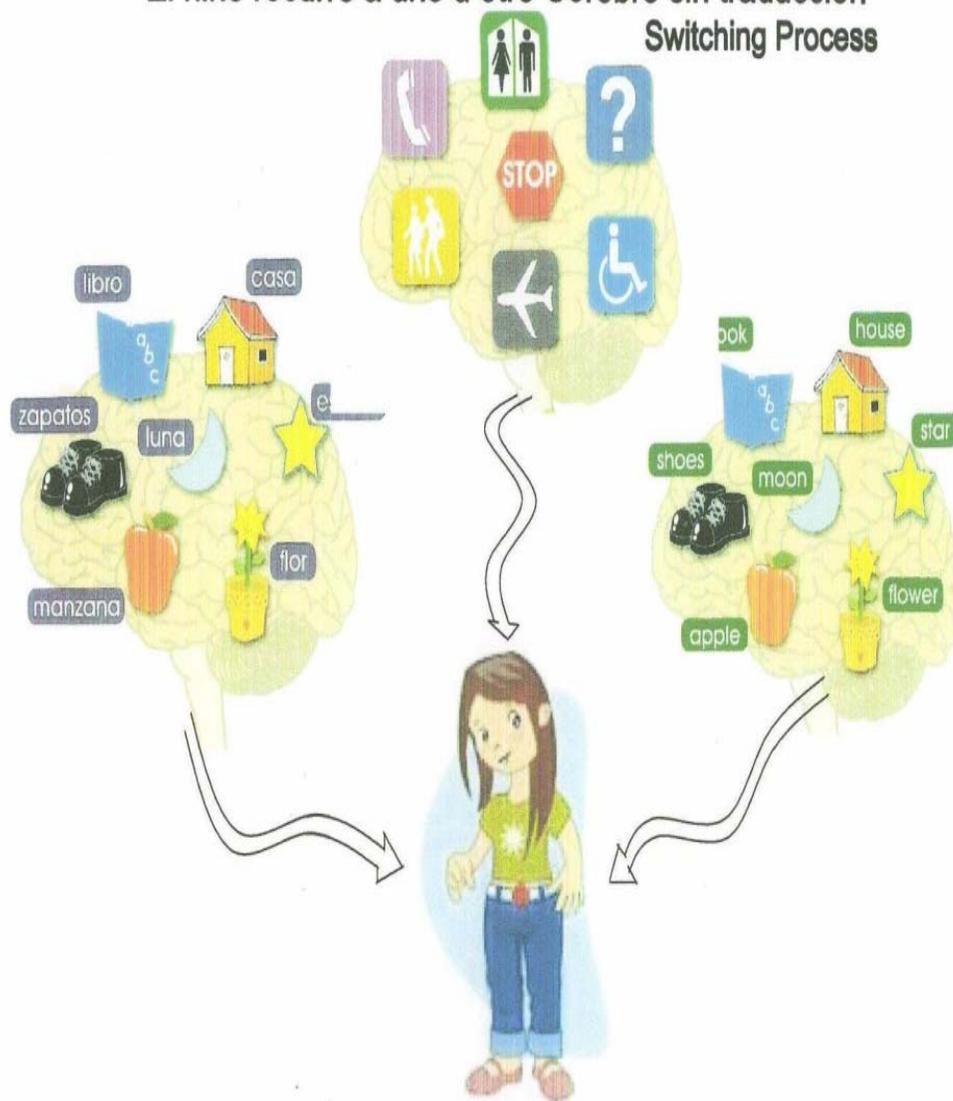
³²ARAUJO, Joao Clifton B. Chabwick "La Teoría de Piaget" En El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento, Antología Básica, SEP-UPN, México, 1994. p. 32

TIPOS DE JUEGOS Anexo N° 8

<p>El juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad, sino de creer crearla, con un predominio de la simulación sobre la acomodación.</p>	
<p>Juego de Ejercicio Periodo sensorio-motor</p>	<p>Consiste en repetir las actividades de tipo motor que inicialmente tenía un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirve para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el “cu-cú, las palmas y aserrín aserrán”.</p>
<p>Juego Simbólico Dominante entre los 2 y los 7 años</p>	<p>Se caracteriza por utilizar abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que lo rodean: el maestro, el médico, el tendero, y eso les ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos necesidades.</p>
<p>Juego de Reglas De los 7 años hasta Adolescencia</p>	<p>De carácter social; se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”.</p>

ANEXO 9

El niño recurre a uno u otro Cerebro sin traducción
Switching Process



ANEXO 10 Y 11
IT S A PARTY!!

