

APRENDER A TRAVÉS DE LA REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIMENTACIÓN

SARA VALENCIA ECHEVERRI

ANDRES FELIPE OCAMPO SOTO

Asesor: Darwin Valmore Franco Gallego

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2022

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

Medellín, 05 de Mayo del 2023

## **Dedicatoria y agradecimientos**

Queremos agradecer a todas aquellas personas que nos ayudaron durante este enorme proceso por el cual pasamos, a todos aquellos que aportaron aunque fuera un pequeño grano de arena a la construcción de este escrito, del producto y la investigación, queremos agradecer en especial al Maestro Darwin Valmore Franco Gallego por toda la paciencia que no tuvo, sus aportes, sus motivaciones, Al maestro Diego Esteban Higuera Manco por ser nuestro asesor de investigación y por todos sus aportes a la estructura de este escrito, agradecemos también al Colegio Montessori y a la directora de preescolar Diana María Restrepo Pareja por darnos la oportunidad de aplicar nuestro proyecto en sus instalaciones y a sus estudiantes de preescolar y a la Licenciada en educación preescolar Camila Aguirre Weiss por acompañarnos en el proceso de aplicación de estrategias en su aula de clase.

Le dedicamos este proyecto a nuestras familias VALENCIA ECHEVERRI y OCAMPO SOTO, por brindarnos tanto apoyo en la construcción no solo del proyecto si no también en nuestro desarrollo como personas, sobre todo a las personas Diego Valencia Cuervo, Mary Echeverri Perez y María diva Ocampo soto que son nuestros padres y principales motivadores en nuestras vidas

## 1 INDICE

1	Capítulo 1: Planteamiento del Problema .....	13
1.1	Formulación del problema .....	13
1.2	Delimitación del problema .....	15
1.3	Objetivo.....	15
1.3.1	Objetivo general.....	15
1.3.2	Objetivos específicos.....	15
1.4	Justificación.....	16
1.5	Antecedentes .....	19
2.	Capítulo 2: Marco de Referencia .....	24
3.	Capítulo 3: Metodología de la Investigación .....	39
3.1	Diseño metodológico.....	39
3.2	Población y muestra .....	45
3.2.1	Población.....	45
3.2.2	Muestra y muestreo .....	46
3.3	Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	48

3.3.1	La observación .....	48
3.3.2	Mural de situaciones.....	49
3.3.3	Foto lenguaje .....	50
3.3.4	Diario pedagógico .....	54
3.3.5	Encuesta .....	55
3.3.6	Cuestionario .....	57
3.4	Análisis de los resultados .....	64
3.4.1	Metacognición.....	64
3.4.2	Aprendizaje experiencial.....	66
3.4.3	Inglés como lengua extranjera.....	68
4.	Capítulo 4: propuesta, Resultados y conclusiones .....	72
4.1	Propuesta.....	72
4.2	Resultados .....	76
4.3	Conclusiones .....	78
4.3.1	General .....	78
4.3.2	Específicas.....	78

5.	Referencias Bibliográficas .....	80
6.	Anexos .....	82

## Índice de graficas

Grafica 1 :Análisis resultados de metacognición.....	65
Grafica 2: Análisis de resultados Aprendizaje experiencial .....	66
Grafica 3: Análisis Material Montessori preferido .....	67
Grafica 4: Análisis de resultados ingles como lengua extranjera .....	68
Grafica 5: Analisis de resultados #2, Ingles como lengua extranjera .....	69

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1: Diagrama de flujo etapas David Kolb .....	32
Ilustración 2: Bilingüismo coordinado y completo.....	37
Ilustración 3: Instrumento mural de situaciones .....	50
Ilustración 4:Fotolenguaje pregunta 1 .....	51
Ilustración 5; Fotolenguaje pregunta 2 .....	52
Ilustración 6: Fotolenguaje pregunta 3 .....	52
Ilustración 7: Fotolenguaje pregunta 4 .....	52
Ilustración 8: Fotolenguaje pregunta 5 .....	53
Ilustración 9: Diarios de campo .....	55
Ilustración 10: Cuestionario pregunta 1 .....	58
Ilustración 11: Cuestionario pregunta 2.....	59
Ilustración 12: Cuestionario pregunta 3.....	59
Ilustración 13:Cuestionario pregunta 4.....	60

Ilustración 14: Cuestionario pregunta 5 .....	60
Ilustración 15: Cuestionario pregunta 6 .....	61
Ilustración 16: Cuestionario pregunta 7 .....	61
Ilustración 17: Cuestionario pregunta 8 .....	62
Ilustración 18: Cuestionario pregunta 9 .....	62
Ilustración 19: Cuestionario pregunta 10 .....	63
Ilustración 20: Primera pregunta entrevista .....	82
Ilustración 21: Segunda pregunta entrevista .....	83
Ilustración 22: Tercera pregunta entrevista.....	83
Ilustración 23: Cuarta pregunta entrevista .....	84
Ilustración 24: Quinta pregunta entrevista.....	84
Ilustración 25: Sexta pregunta entrevista.....	85
Ilustración 26: Séptima pregunta entrevista.....	85
Ilustración 27: Evidencia de la propuesta .....	86

## **Índice de Tablas**

Tabla 1: Preguntas Metacognición.....	65
Tabla 2: Preguntas Aprendizaje Experiencial.....	67
Tabla 3: Preguntas Ingles como lengua extranjera .....	70

## **APRENDER A TRAVÉS DE LA REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIMENTACIÓN**

### **Introducción**

El siguiente proyecto de investigación tiene como tema a investigar el cómo se puede desarrollar la metacognición por medio del aprendizaje experiencia, tomando de base que este proceso ya es algo complejo de desarrollar en los estudiantes, también lo decidimos hacer más complejo relacionándolo con el inglés, que es una lengua extranjera muy diferente a nuestra lengua materna y que se enseña en casi todas las instituciones educativas y desde tempranas edades, para nuestra investigación decidimos centrarnos en un grado específico el cual es jardín, con una población de estudiantes de entre 3 y 4 años de edad.

La importancia de investigar acerca de este tema gira entorno a cómo cautivar el interés de los estudiantes y hacerlos más partícipes de los procesos por los cuales están aprendiendo en las instituciones educativas, en este caso al tratarse del inglés lo que buscamos es cómo hacer que las clases pasen de ser las típicas clases donde el maestro solo habla de gramática y estructura de las oraciones, y se conviertan en clases que generen espacios donde los estudiantes por medio de actividades que les permitan interactuar con el material o los objetos tenga la oportunidad de apropiarse de los conocimientos, relacionando lo que ve, lo que siente, lo que escuchas y logrando así aprender de manera más amena la lengua extranjera.

La metodología con la cual se hizo el proceso de recolección de información fue inductiva, llevándonos a utilizar distintas técnicas e instrumentos para recolectar, dichas técnicas fueron: la Observación y la encuesta, también hicimos uso de tres instrumentos los cuales fueron: el fotolenguaje, el mural de situaciones, y el diario pedagógico.

El objetivo general del proyecto consiste en desarrollar la metacognición por medio del aprendizaje experiencial del inglés como la lengua extranjera, contamos también con tres objetivos específicos, uno indagatorio con el que buscamos identificar como por medio del aprendizaje experiencial los niños desarrollan la metacognición, todo esto en pro del aprendizaje del inglés, otro objetivo que es metodológico con el que buscamos determinar qué tipo de estrategias ya se han implementado y cuál ha sido el resultado de las mismas y por último, tenemos un objetivo propositivo con el que buscamos proponer una serie de actividades con las cuales hagamos que los estudiantes sientan mayor interés al momento de aprender inglés, por medio de un castillo temático llamado “The english castle”.

El proyecto cuenta con cuatro capítulos, en el primero podrás encontrar lo que sería la formulación y la delimitación del problema, los objetivos tanto general como específicos, la justificación y los antecedentes el segundo capítulo consta del marco referencial, donde se profundiza más en la investigación, basándonos en autores como David Kolb, Jean Piaget y Alina Signoret, en el tercer capítulo encontrarás el diseño metodológico, la población, la muestra y las técnicas e instrumento que se usaron para recoger y analizar la información y

por último encontrarás el cuarto capítulo en el cual podrás encontrar la propuesta que hicimos para dar solución a la problemática, los resultados que obtuvimos y el análisis de los mismos y para finalizar encontrar las conclusiones a las que llegamos tras realizar el proyecto.

## **1 CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Formulación del problema**

Este problema surgió luego de vivir una experiencia lúdico pedagógica en el campo de formación Inglés I en la Escuela Normal Superior Antioqueña, en la cual logramos evidenciar que hay distintos tipos de aprendizaje, entre ellos está el aprendizaje basado en experiencias y que este es mucho más efectivo y enriquecedor al momento de apropiarse del conocimiento, además, este nos ayuda a conocernos y de esta forma evaluarnos para comprender de lo que soy o no capaz.

Esto lo comparamos con las experiencias que habíamos vivido durante nuestro proceso académico a través de los años, donde evidenciamos que el inglés solo lo utilizamos durante el desarrollo de la clase y de una forma magistral, luego de salir de la clase dejaba de ser útil porque no teníamos un medio en el cual ponerlo en uso, además ni en nuestros hogares ni en nuestro contexto más cercano era un idioma que se hablara, lo que termina dificultando así su puesta en práctica.

Al momento de que uno de los dos integrantes del equipo empezara hacer prácticas en el colegio Montessori corroboramos la importancia de hacer que los niños sean sus propios creadores del aprendizaje, y que así mismo, ellos sean conscientes de lo que saben y pueden lograr, por medio de materiales concretos, que les facilita la obtención y memorización de los

diferentes saberes, y como bien es dicho por María Montessori "El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros." (COGNITIVO, EDD, 2018), pero al analizar el material Montessori usado en el grado de jardín, solo encontramos bandejas de vida práctica, que va enfocada a las cosas cotidianas de la vida, sensorial, las cuales permiten experimentar, como su nombre lo dice a través de los sentidos.

Bandejas de lenguaje donde se trabaja mediante la coordinación ojo–mano, por medio del tacto, además de la direccionalidad de letras el español, y por último encontramos material de matemáticas, el cual es el único que se trabaja en Inglés, y esto nos llevó al interrogante del porqué no se tiene una sección especializada para este idioma, donde se aborden los colores, formas, animales, entre otros temas inexorables en la lengua extranjera, es especial ya que se trata de un colegio bilingüe.

Teniendo esto en mente, el aprendizaje experiencial es el método más amigable tanto para estudiantes como para los maestros ya que no es tan agotador y facilita los procesos de enseñanza aprendizaje convirtiéndolos en un proceso bidireccional y directo de interacción con el medio y un significado de utilidad de conocimientos.

## **1.2 Delimitación del problema**

¿Cómo desarrollar la metacognición por medio del aprendizaje experiencial del inglés como lengua extranjera en el grado jardín del colegio Montessori?

## **1.3 Objetivo**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Desarrollar la metacognición por medio del aprendizaje experiencial del inglés como lengua extranjera en el grado jardín del colegio Montessori

### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- Identificar cómo desde el aprendizaje experiencial los estudiantes desarrollan la metacognición, en pro del aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- Determinar qué se ha implementado en inglés como lengua extranjera por medio del material concreto en el colegio Montessori.
- Implementar un castillo que contenga estrategias lúdico pedagógicas que conlleven a desarrollar la metacognición por medio del aprendizaje experiencial del inglés como lengua extranjera.

## 1.4 Justificación

Este proyecto tiene como finalidad propiciar herramientas que contribuyan a la creación de ambientes amenos y divertidos en el aula de clase de los cuales los estudiantes puedan sacar un provecho por medio del aprendizaje experiencial del inglés como lengua extranjera y de este modo tener aprendizajes significativos, aplicando estrategias con el fin de generar en ellos procesos de metacognición utilizando material.

Basándonos en la constitución política de Colombia más específicamente en el artículo 67 el cual nos dice “La educación es un derecho de la persona y un servicio público” (Min. educación, 1994, pág 15), aparte de eso esta debe ser una educación de calidad dada en sitios que cumplan los estándares necesarios para una buena escolarización, por otra parte, para fundamentar el proyecto podemos hacer uso de la ley 115 de 1994 especialmente del artículo 21 el cual nos dice que es necesario “La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad” (Min. Educación, 1994, pág 6) de este modo lo podemos relacionar con la pregunta problema más específicamente con las estrategias metacognitivas porque estas nos ayudan a ser más conscientes de cómo somos, cómo nos comportamos, y cómo aprendemos ayudando a desarrollar más autonomía siendo conscientes de lo que hacemos y cómo esto afecta a la sociedad en la que estamos.

Otro de los artículos de la ley 115 el cual podemos usar es el artículo 22 el cual dice (La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problema), Además, el decreto 1075 de 2015 en el cual se habla sobre temas relacionados más específicamente en el artículo 2.3.3.1.6.2. Desarrollo de asignaturas, el cual menciona que “en el desarrollo de una asignatura se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales que incluyan la exposición, la observación, la experimentación y práctica.” (Decreto 1860 de 1994, artículo 35), esto nos fundamenta todo lo relacionado con el aprendizaje experiencial, el cual se relaciona con la creación de aprendizajes significativos a través de la relación con el medio.

También desde hace varios años ha existido la iniciativa por parte del MEN para gestar acciones encaminadas a fortalecer y transformar para los próximos años el aprendizaje del inglés en Colombia. Por ejemplo, en primer lugar, se puede citar el programa Nacional de Bilingüismo (PNB, 2004-2019), el cual realizó acciones durante los años 2006 y 2010, tiempo durante el cual se adoptó el Marco común Europeo de Referencia (MCER), documento desarrollado por el Consejo de Europa, donde se describe la escala de niveles de desempeño paulatinos que va logrando el estudiante de una lengua.

Además, teniendo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Inglés de los grados transición a primaria, y son los encargados de verificar la calidad de educación en

los niños y niñas del país, proponiendo herramientas con el propósito de incentivar y fortalecer las prácticas educativas, “estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de transición y primaria del sistema educativo colombiano, y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia (EBC)” (DBA transición y primaria. Pg. 6), los DBA son propuestos por el Ministerio de Educación Nacional en el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “Todos por un nuevo país”, con el fin de construir una Colombia educada.

Al tratarse de un proyecto que se desarrolla en la primera infancia se han de tener en cuenta las 7 dimensiones establecidas por el MEN, sobre las cuales se estructura la educación inicial, dichas dimensiones son la dimensión socio-afectiva, la dimensión Corporal, la dimensión cognitiva, la dimensión comunicativa, la dimensión estética, dimensión ética y dimensión espiritual.

La dimensión socio-afectiva se ve en el momento en que los estudiantes tienen que convivir y relacionarse con sus demás compañeros para resolver las distintas actividades propuestas, la dimensión corporal se ve en el momento en que los estudiantes tienen que reconocer y usar las distintas partes de su cuerpo para dar solución a las actividades, La dimensión cognitiva se da cuando los estudiantes tienen que poner en práctica todos sus conocimientos previos del inglés, la dimensión comunicativa se da al momento que los

estudiantes deben de hablar y expresar las distintas palabras y expresiones tanto en inglés como en español, la dimensión estética se ve cuando el estudiantes es consciente de lo que aprende y de lo que lo rodea, las actividades y el material que se le brinda esta en pro del desarrollo de sus conocimientos, la dimensión ética se ve en la comprensión y ayuda dada entre los mismos estudiantes para el aprendizaje durante las actividades y por último la dimensión espiritual se da cuando el estudiantes es el que decide cómo hacer uso de su aprendizaje en base a sus gustos, haciendo así que todo lo aprendido sea capaz de interiorizar y darle un uso en el futuro.

## **1.5 Antecedentes**

Por otra parte, lo que se busca actualmente en los procesos educativos es que los estudiantes se vean más inmersos en sus procesos de aprendizaje y motivados a querer ser parte de el, Actualmente con la educación magistral que se maneja en muchas de las instituciones educativas con los grados iniciales de educación insistan a que los estudiantes pierdan el interés y empiecen a ver el colegio como algo obligatorio más que como algo necesario para su desarrollo, con base en los siguientes proyectos proponemos un estilo de aprendizaje que está tomando mucha fuerza en la educación actual.

**Espinar, M. Viguera, J. (2019) “El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual”** Cuyo objetivo es demostrar la necesidad de reflexionar sobre estos temas

en el proceso educativo actual e integrar estrategias metodológicas flexibles que identifiquen la complejidad del pensamiento humano, para desarrollar las capacidades desde la experiencia del educando, de acuerdo al nivel de desarrollo y necesidades educativas sin separarlos de su ambiente.

La metodología utilizada fue la investigación documental y el método deductivo e inductivo para ratificar las explicaciones de los fenómenos e interacciones que se producen, centrados en el aprendizaje y las experiencias del alumno. Se evidenció que los diferentes estilos de aprendizajes aplicados en la praxis educativa favorecen el fortalecimiento de las destrezas en los educandos y las competencias docentes.

**Beltrán, M (2017) “El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera”** cuyo objetivo es dar a conocer las funciones de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés el profesor y el estudiante representan dos de los elementos de mayor importancia, de los cuales dependerá en gran medida el correcto o mal desarrollo de este proceso que tiene como objetivo primordial el fin comunicativo.

**Dykinson, S.L. (2021). “INNOVACIONES METODOLÓGICAS CON TIC EN EDUCACIÓN”.** En donde uno de sus objetivos es estudiar la evolución de la capacidad

metacognitiva del alumnado del grupo experimental con la implementación de las diferentes rutinas de pensamiento.

La metodología de la propuesta de innovación docente constituyó en el diseño Ex Novo de dos talleres de escritura creativa que plantearon actividades sin basarse en cursos previos de esta disciplina, ni en los generales como los de corrales o montes, ni en los centrados en la narrativa como los de Páez y Kohan, cada taller tenía una duración de 4 sesiones de dos horas presenciales, a lo largo de dos semanas, además del tiempo dedicado a la escritura y corrección fuera del aula y a la realización de los ejercicios para el portafolio final de evaluación del cuerpo.

**Rojas, K; Sánchez, L; Vargas, N; Zambrano, K (2021) “UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN LOS NIÑOS Y EN LAS NIÑAS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DISTRITAL MARÍA MONTESSORI”** cuyo objetivo es construir una propuesta didáctica mediante talleres ubicados en un aula virtual para el fortalecimiento de la lengua extranjera inglés en los niños y en las niñas de tercer grado de la Escuela Normal Superior Distrital María Montessori.

La presente propuesta didáctica se desarrolla desde el paradigma socio crítico, debido a que este se enfoca desde una mirada auto reflexiva encaminada hacia una transformación social, permitiendo dar solución a un problema específico encontrado en una comunidad o grupo social, la propuesta didáctica está enfocada en brindar una posible solución en el campo educativo dado que, plantea una herramienta tecnológica sustentada en diferentes autores que respaldan la pertinencia y reafirman la posibilidad de la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera inglés en los niños y en las niñas de tercer grado a partir de las TIC.

**Granados, H. García, C. (2016) “El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula”** Cuyo objetivo es determinar si la predominancia de aprendizaje en estudiantes de grado cuarto de una Institución Educativa sufre o no modificación, a partir de la aplicación, en el aula, del modelo de aprendizaje experiencial de Kolb.

Se optó por un enfoque cuantitativo, soportado en un diseño exploratorio de alcance descriptivo. Para la recolección de la información se implementó el Cuestionario Honey Alonso de Estilos de Aprendizaje CHAEA-Junior.

**Figueroa, C; Osorio, E; Pinto R. (2018) “Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en los niños del nivel de Transición del colegio Horacio Muñoz de la ciudad de**

**Medellín”** cuyo objetivo es evaluar la implementación de estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés en niños del nivel de transición del colegio Horacio Muñoz de la ciudad de Medellín en el año 2018.

Estos antecedentes nos sirven para tener una base sobre la cual fundamentar el presente proyecto, estos antecedentes también nos sirven para tener claridad acerca de cuáles han sido los avances o las investigaciones que se han tenido sobre el tema.

## 2. CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

Para profundizar aún más en el desarrollo del proyecto se es necesario hacer énfasis en las variables planteadas en la pregunta problema, la primera variable es la metacognición, fundamentada por Jean Piaget, quien fue un psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo, y además desarrolló teorías educativas, la segunda es el aprendizaje experiencial para la cual nos basaremos en los aportes dados por David Kolb quien es un psicólogo de Harvard y un profesor de comportamiento organizacional, es reconocido tanto por temas de desarrollo de dicho aprendizaje como por contribuciones a temas del comportamiento organizacional, y por último, desarrollaremos la variable del inglés como lengua extranjera a partir de los conceptos dados por la doctora y maestra en lingüística Alina Signoret.

La primera de las variables que vamos a fundamentar es la metacognición, está dividida en tres palabras claves, las cuales son conciencia, abstracción y autorregulación, definida por el psicólogo y teórico de la educación Jean Piaget, para el cual existe un sistema neurológico que funciona como autorregulador de nuestro organismo. Además, estos sistemas orgánicos que se desarrollan en ciertas etapas, están denominadas por él como estadios que se van alterando y transformando para buscar una estabilidad. Aunque, si bien hay ciertas partes que se transforman para cambiar hay otras que no. Cuando dichos sistemas orgánicos están en desarrollo por medio de un proceso evolutivo, se producen sistemas cognitivos o “normas” que es a lo que posteriormente podemos llamar conocimiento, lo que conlleva a la asimilación y la acomodación.

Por otro lado, Conocida la asimilación como el proceso con el cual se transforma nuestro organismo sobre un contexto, ya sea una serie de objetos o situaciones que pueden influir en la persona al momento de interactuar con los mismos, y la acomodación como el cambio ya no del organismo sino de sus propias estructuras para llegar a un equilibrio sistemático en el entorno.

Para esto es necesario pasar por unas fases interactivas que terminan moldeando nuestras habilidades que, en un futuro, nos permitirán controlar nuestro entorno, después de haber repetidos ciertos procesos operacionales que nos permiten sobrevivir, dichas fases son:

- Cuando un sistema que es puesto en práctica nos lleva a un fracaso y nos hace modificar nuestro comportamiento al no tener resultados exitosos.
- Cuando al aplicar un comportamiento en un momento determinado nos arroja un resultado positivo, nuestro organismo genera una necesidad de hacerlo repetitivamente
- Cuando dicho comportamiento es tan exitoso que es necesario convertirlo en un esquema para que este sea constantemente repetitivo.

Gracias a esto llegamos a desarrollar hábitos, costumbres, habilidades, estrategias, conductas y normas.

Según Piaget (1970), “sólo podemos conocer el mundo si interactuamos activamente con él, es decir, si tratamos de asimilarlo o de cambiarlo”, y según la línea constructivista que sigue el mismo autor, es bien sabido que las personas construimos la realidad en la que vivimos a medida que interactuamos con el entorno.

Además, este proceso de adquisición de conocimientos y conceptualización consta de tres etapas fundamentales, que nos ayudan particularmente a construir un buen saber hacer o una buena praxis y esta se puede manifestar con logros no necesariamente grandes desde que estamos pequeños y aprendemos, ya sea a dar vueltas, gatear o caminar, o cuando estamos un poco más grande y podemos escribir, correr, entre otras actividades que nos ayudan a desarrollar las habilidades de la persona, pero el hecho de saber realizar una actividad específica, no significa que conceptualmente sea posible dar una explicación de cómo se realizó la misma, esto no solo es común verlo en los niños, también es posible preguntarle a un joven o un adulto cómo realizar cierta actividad y este es incapaz de responder.

Por esto mismo la primera de las etapas fundamentales para la adquisición de conocimiento se trata de la toma de conciencia, la cual, además, es importante desarrollarla desde la primera infancia, cuando los niños comienzan a asimilar sus acciones, para que, al momento de llegar a una adultez, cuando el mismo cerebro es más reacio a aceptar ciertas ideas, la persona sea consciente de sus actos, del por qué y cómo pasan.

La segunda etapa se trata de la abstracción, la cual la podemos definir como una operación mental esencial, que nos lleva a generar ideas y conceptos lógico matemáticos, aunque Piaget (1972 -1976) inicialmente pensaba que un proceso de abstracción sólo era posible desde la adolescencia, luego llegó a la conclusión de que es posible que existan procesos un poco más sencillos, mencionando abstracción en “infantes” y que esta misma puede ayudar a formarlos en creatividad, autonomía y reflexión, para esto entonces, divide la abstracción en simple o empírica y reflexiva o reflexionante.

Entendiendo por abstracción simple o empírica como “la que induce propiedades de los objetos a partir de la percepción de ellos” (Pág. 37), y la abstracción reflexiva o reflexionante, a “la que se hace a partir de los esquemas de acción del sujeto sobre los objetos” (Pág. 37). Para Piaget ninguna es más importante que la otra, ya que ambas ayudan a formar esquemas, que como lo habíamos mencionado anteriormente, se formulan a partir de la repetición de una acción, además es un proceso que puede aparecer varias veces y en cualquier etapa del desarrollo, y permite que el individuo por medio de aplicar información nueva recurrente mente y posteriormente reorganizarla la pueda aplicar en diferentes situaciones volviéndola cada vez más completa.

Y como tercera etapa tenemos la autorregulación o equilibración, la cual es el proceso en el que se genera una adaptación a la realidad, en un entorno y contexto determinado, y las normas o esquemas que han sido construidas tanto por la persona como por el grupo social,

también es llamado: "proceso de equilibración" (es decir, dicha interacción aspira a un equilibrio o síntesis entre ambas estructuras) (Piaget, 1972, 1976). Según Piaget (1972 -1976) para que exista un proceso de adaptación se debe pasar primero por una construcción de conocimiento, y para esto debe de existir una oposición entre el entorno que rodea y la experiencia que se está viviendo, y para solucionar dicha contradicción debe de ocurrir un proceso de acomodación.

Dicho proceso de autorregulación lo podemos clasificar en tres fases, la primera llamada "Alfa" en donde se intenta ignorar dicha contradicción y por ende no genera una variación ni en los esquemas, ni en los sistemas orgánicos, la segunda denominada como "Beta" en donde se asimila la contradicción, se incorpora al sistema, pero no hay una variación mayor en los esquemas, y por último, "Gamma" en donde actuamos con anticipación y prevenimos variaciones nuevas a nuestro esquema y sistemas orgánicos, para así quitarle el factor sorpresa de la contradicción.

Así como Piaget plantea tres aspectos fundamentales sobre el control que puede llegar a tener el estudiante en su propio proceso de enseñanza - aprendizaje, los cuales son: toma de conciencia, abstracción y autorregulación desarrollados en su trabajo sobre epistemología genética, que después y gracias a Flavell toman el nombre de metacognición, David Kolb menciona que en el aprendizaje debe de haber un proceso reflexivo por medio de su teoría sobre el aprendizaje experiencial.

Para David Kolb (1984), el aprendizaje experiencial es el "medio por el cual construimos conocimientos mediante el proceso de reflexión y dar sentido a las experiencias" (p. 2) con esto, se refería a la importancia de basar los procesos académicos en la experimentación donde el niño pueda sentir de primera mano la experiencia de lo que hace, logrando así un aprendizaje más significativo y de ese modo se le hará más fácil darle un uso a lo aprendido, es de resaltar que para Kolb (1984, p.2) el aprendizaje debe ser reflexionado para que tenga un sentido y un uso, ya que, algo que no sea significativo para nosotros y además no le podamos dar un uso, lo más probable es que nuestro cerebro termina desechando.

Siguiendo con lo anterior es importante tener en cuenta tres aspectos que harán de la educación un proceso más significativo tanto para estudiantes como para maestros, estos son:

- Explorar los procesos cognitivos de los estudiantes.
- Analizar las distintas formas en las que los niños aprenden.
- De qué formas el maestro va a lograr que los niños aprendan de manera consistente lo que se les es enseñado.

Esto además, cuando es vinculado con los ritmos y las etapas de aprendizaje nos dan una guía para construir una planeación de clases que cumpla con los componentes para ser

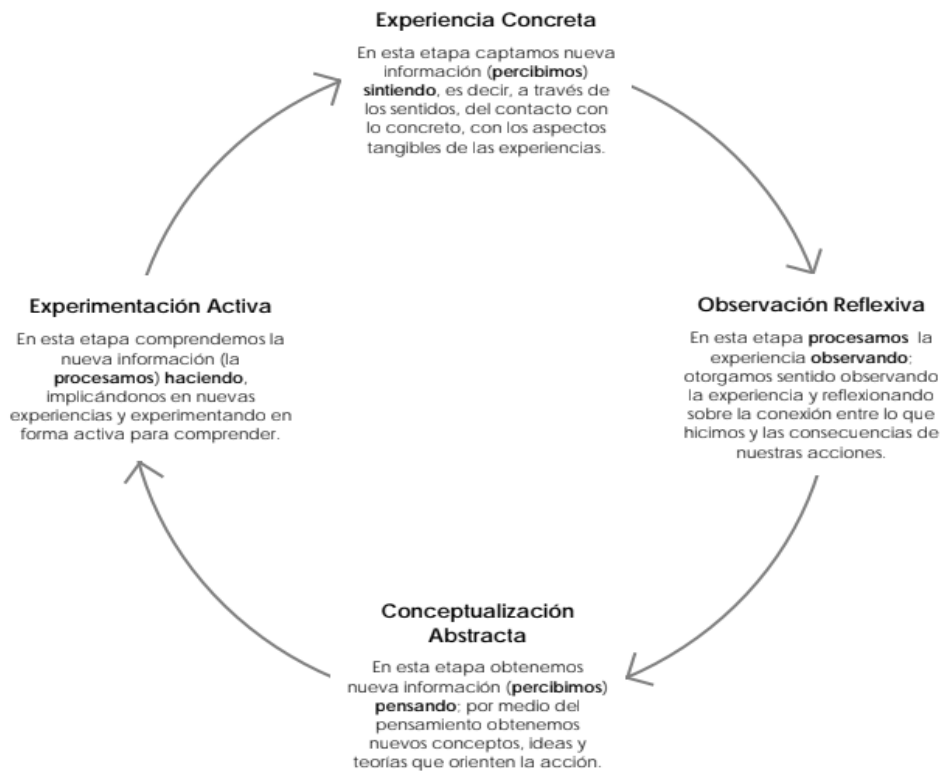
aprendizaje experiencial y significativo, también se incluyen los diferentes tipos de aprendizaje que encontramos en el aula, de este modo las clases serán más "satisfactorias " tanto para los maestros como para los estudiantes, debido que, al ser un aprendizaje más interactivo y en donde se ven más habilidades involucradas, como la observación y la reflexión, las cuales luego son integradas (la observación y la reflexión) para llevar a experimentar activamente con nuestras teorías.

Según Kolb existen ritmos de aprendizaje y estos a su vez se dividen en cuatro momentos, los cuales por sus iniciales son E.C. – O.R. – C.A. – E.A. La primera etapa la cual es llamada *experimentación concreta* es en la que hacemos algo y tenemos una experiencia concreta, en esta, empezamos a buscarle el significado a las acciones que hacemos y tratamos de darle solución a problemas que no sabemos cómo resolver haciendo uso de métodos que nunca hemos usado llevándonos así a una experimentación de primera mano, por ejemplo, al momento de encender un fósforo por primera vez, no sabemos cómo se debe de realizar la acción, pero al tocar el fósforo y su caja descubrimos que hay unos lados rasposos y podemos deducir que es ahí donde debemos ejercer un movimiento para que encienda y lo ejecutamos, como resultado nos da que el fósforo encendió. La segunda de las etapas es la reflexión de lo que hacemos y su nombre es *observación reflexiva*, en esta, lo que se hace es ver el resultado de la experiencia obtenida en la primera etapa y hacer el análisis de cómo esto sucedió, de qué podría pasar si no lo hacemos y de qué beneficios tenemos al seguirlo haciendo, retomando el ejemplo del fósforo es aquí cuando relacionamos que al frotar la cabeza del fósforo con algo carrasposo este encenderá.

La tercera etapa se trata de *contextualización abstracta*, esta sucede luego de analizar la información obtenida por medio de la experimentación de la etapa uno y de la reflexión en la segunda, y esto nos ayuda a ver bajo qué consecuencias o en qué formas esa experiencia obtenida nos sirve para usarla en otros entornos o contextos en los que veamos que se pueda relacionar, ósea que gracias a este momento logramos entender y relacionar esa experiencia que vivimos y clasificarla en otra posible circunstancia similar y así lograr un aprendizaje significativo, continuando con nuestro ejemplo, es cuando en otra situación tenemos que prender un fósforo, pero en este momento no tenemos su cajita con la parte áspera que nos sirvió anteriormente para encenderlo, lo que podemos hacer es buscar otro objeto como una piedra que sea igualmente carrasposa y nos sirva para ejecutar la misma acción que teníamos planeada, encender el fósforo. Por último, tenemos la cuarta etapa, esta es en la que vemos la *experimentación activa* que es cuando hacemos uso de todo lo aprendido en las anteriores etapas para lograr completar una tarea, finalizando el ejemplo es cuando ya en cualquier momento podemos prender un fósforo con facilidad.

Este ciclo diseñado por Kolb (p. 6) es la manera en la que él propone que se debería de enseñar en las escuelas para que los niños logren desarrollar e interiorizar los aprendizajes experienciales que puedan surgir, dichos momentos son llamados experienciales debido a, valga la redundancia, experiencias en el sentido de aprendizaje, sintiendo y pensando, observando y haciendo, además, para complementar dichas etapas encontramos la percepción, que son los modos en que captamos la información y el procesamiento que es

momento en que volvemos dicho aprendizaje en algo significativo y útil para nosotros, estas etapas son presentadas por el autor como un ciclo, como en la siguiente imagen



*Ilustración 1: Diagrama de flujo etapas David Kolb*

Otra de las cosas que debemos de tener en cuenta con el aprendizaje experiencial y sus etapas, es que este ciclo, si bien se propone en una determinada secuencia, no siguen un orden específico, sino que por el contrario es posible iniciando desde cualquier etapa, esto debido a que todo depende del proceso que lleve el aprendiz al momento de hacer la experimentación y de las conclusiones que él mismo vaya sacando y procesando a raíz de la experiencia obtenida, teniendo en cuenta que no todos tenemos la misma capacidad de formulación de ideas, de análisis de información y de desarrollo de experiencias, ya que "todos tenemos distintos tipos de aprendizaje" (Kolb, 1984), También, dentro de los dos

estilos de aprendizaje mencionados por Kolb, los cuales son determinados por nuestras fortalezas, encontramos personas pasivas y activas, que se involucran de manera diferente a la hora de experimentar, por ejemplo, los activos se sienten más cómodos cuando descubren que puede pasar por su propio actuar, mientras que los pasivos prefieren pensar y reflexionar antes que hacerlo, incluso prefieren observar a otros hacerlo, (Kolb, pág. 8), estos estilos y personas pueden ser combinados dependiendo las preferencias de cada uno y dar los siguientes resultados:

- Estilo Divergente (Experiencia Concreta + Observación Reflexiva)
- Estilo Asimilador (Conceptualización Abstracta + Observación Reflexiva)
- Estilo Convergente (Conceptualización Abstracta + Experimentación Activa)
- Estilo Acomodador (Experiencia Concreta + Experimentación Activa) (D. Kolb. Pág. 10)

El estilo de aprendizaje de la persona también está definido por tres factores que se dan a lo largo y en diferentes momentos de nuestra vida, el primero es la *adquisición*, que se da desde el nacimiento hasta la adolescencia, el segundo, *la especialización*, desde la escolaridad hasta la vida adulta temprana, y, por último, *la integración*, desde la mitad de la adultez hasta la tercera edad.

Es de aclarar que, para llevar a cabo el aprendizaje significativo en un aula de clase no es necesario tener de muchos recursos económicos, ya que los más valiosos son los recursos del medio ambiente, por ejemplo, es más significativo enseñar las partes de la planta saliendo a un jardín con los estudiantes y que de esta forma ellos puedan explotar con sus sentidos dichas formas, a estar explicando en un salón de clase y los mismos estudiantes sentados en su puesto sin ninguna interacción directa y activa con el conocimiento

Y como última variable tenemos el inglés como lengua extranjera, para la cual nos basaremos en los aportes realizados por Alina Signoret (2017), quien es doctora en Lingüística y maestra en lingüística aplicada en su trabajo acerca del Bilingüismo en la infancia, en donde se abordan temas como el bilingüismo desde la estructura de la neurolingüística, el impacto tanto positivo como negativo del bilingüismo a temprana edad y cómo esto determina el desarrollo del niño, tanto a nivel neurológico, cognitivo, social y psicológico.

Si bien en el siglo XX, fue el momento en donde el interés por el bilingüismo incrementó y se generaron dos líneas teóricas y de opinión opuestas con el área de la psicología y la psicolingüística en la educación, criticando y no recomendados el bilingüismo en edad temprana, mencionando que “el bilingüismo precoz necesariamente comportaba desventajas para las personas” (Vila, 1996, p. 95), por este mismo camino va Epshtein (citado por Vygotsky, 1935, 2000a) el cual consideraba que la mezcla de idiomas generaba dificultades de expresión, inseguridad y confusiones en el pensamiento provocando

patologías del lenguaje y posteriormente se podría convertir en un mal social, ya que todo idioma cuenta con sus patologías específicas en cuanto a la semántica y fonética y así mismo. Es decir, “Cada pueblo, posee su propio modo característico de agrupar las cosas y sus cualidades, sus acciones y relaciones con el fin de denominarlas” (en Vygotsky, 1935, 2000a, p. 342).

Pero al dejar de lado el siglo XX de lado, e iniciar siglo XXI y con el cambio de estudios realizados, se determina que existe una ventaja cognoscitiva y en cuanto a conciencia en todos aquellos que comiencen un proceso de bilingüismo, tomando en cuenta que, en algunos países, gracias a la multiculturalidad el bilingüismo o multilingüismo hace parte elemental de sus vidas.

Para comprender más a fondo cómo suceden los procesos cognitivos en la mente del niño cuando el bilingüismo está presente, (2015, p. 11), plantea que los niños no tienen el mismo sistema de pensamiento que un adulto y que cada edad necesita de una lógica cognitiva diferente, adecuada para alcanzar las operaciones necesarias para cada etapa, y así mismo, en cuanto al bilingüismo son planteadas una serie de tipologías, que lo consideran desde el sistema cognitivo y cerebral, permitiendo generar una escala de medición de dos extremos, en el primero “el sujeto vive una total inconsciencia de la existencia de otros idiomas” (Signoret, 2015, p. 54) y en el segundo extremo, el idioma es manejado con completa fluidez y “ con metacognición de ambos idiomas”, esto depende de algunos factores

a la hora de adquirir una segunda lengua, como la edad, el orden en que se prenden y el uso que se le da a las dos lenguas y el contexto en el que se adquieren.

Además, según la estructura neurolingüística aparecen dos tipos de bilingüismos, el coordinado y el compuesto, el primero, el bilingüismo coordinado es en el que el niño adquiere los dos idiomas al mismo tiempo y así “desarrolla dos sistemas lingüísticos paralelos” (Signoret, 2015, p. 59) y esto le permite generar dos significados ante la misma palabra, la manera más común de lograr este tipo de bilingüismo es que uno de los dos padres le hable en una lengua específica al niño, este modelo es nombrado como “el sistema Grammont”, o el modelo “una persona-una lengua”, y gracias a este, “el infante construye dos sistemas claramente independientes que maneja con destreza” (Signoret, 2015, p. 61).

Por otro lado, encontramos el bilingüismo compuesto, el cual se trata de que una persona, que, aunque hable dos idiomas, los habla como una persona monolingüe sin generar mezclas entre ambos idiomas, en cuanto al niño con bilingüismo compuesto es quien “solo tiene un significado para dos significantes” (Signoret, 2015, p. 59), siendo incapaz de detectar las diferencias de los dos idiomas y necesitando de ambos para poder comunicarse.

En la siguiente imagen es posible ver la diferencia entre ambos tipos de bilingüismo:

	<b>Bilingüismo coordinado</b>	<b>Bilingüismo compuesto</b>
<b>Nivel conceptual</b>	Book      livre	Book = livre
<b>Nivel lexical</b>	 /buk/      /livre/	(            ) /buk/      /livre/
<b>Transferencias</b>	<b>Inexistentes</b>	<b>Bidireccionales</b> L1 →      ← L2

*Ilustración 2: Bilingüismo coordinado y completo*

Así como existen dos tipos de bilingüismo, también existen dos tipos de almacenamiento neurológico, el amplio o extendido, el cual contiene componentes de ambos idiomas y estos funcionan en base a los mecanismos neuronales, por otro lado, está el almacenamiento independiente o dual, en donde cada idioma utiliza mecanismos propios para resolver situaciones.

También, a nivel de idioma encontramos el bilingüismo completo e incompleto, para este la autora se basa en la tesis de Weinreich (1953) quien menciona que el bilingüismo es incompleto cuando es desarrollado después de una primera lengua o lengua materna y está en

vía de desarrollo, mientras que el bilingüismo completo el que se ha logrado desarrollar satisfactoriamente ambos idiomas en un mismo momento.

En cuanto a la cognición infantil, el niño que interactúa con las dos lenguas también se relaciona con más objetos, símbolos y funciones, “El construir, diferenciar y comparar dos sistemas independientes lo conduce a conflictos cognitivos más numerosos y, por ende, a una mayor asimilación, acomodación y desarrollo cognitivo” (Signoret, 2015, p. 79), además, la confrontación de dos idiomas diferentes contribuye a los procesos lógicos y de abstracción, los cuales llevan al infante a tener procesos más favorables en el desarrollo de habilidades cognitivas y abstracción

### **3. CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Diseño metodológico**

El diseño metodológico es tomado como un plan, estrategia o una ruta a llevar para dar solución a la investigación, la cual ayudará a analizar los procedimientos que son necesarios para dar solución a la pregunta problema planteada, para comprobar hipótesis y así mismo lograr cumplir con los objetivos propuestos por medio del enfoque, el alcance, el diseño y el método, también ayuda a definir el tipo de investigación que se va a realizar, la manera en cómo se hará y la forma en que serán obtenidos los datos, si no se realizará un diseño metodológico la investigación iría “sin un rumbo fijo” ya que no tendría dicha ruta a seguir y por lo tanto podría sufrir obstáculos a la hora de su realización.

En cuanto al enfoque, se da por entendido que es el proceso por el cual se recolectan datos que ayudan a encontrar el cómo y el porqué de una situación y como llegar a comprender y solucionar la misma, lo que resulta fundamental tratándose de este proyecto de investigación, en este caso sobre ¿Cómo desarrollar la metacognición por medio del aprendizaje experiencial del inglés como lengua extranjera en el grado jardín del colegio Montessori?, además de determinar si la investigación tendrá un abordaje ya sea cualitativo o cuantitativo para poder llegar a hacer un acercamiento en cuanto al objeto a estudiar.

“La investigación cualitativa se destaca por la flexibilidad en el proceso de investigación que hace al investigador volver al campo, a las redacciones, destacar la profundidad por sobre las generalizaciones, priorizar lo distinto en detrimento de las comparaciones, observar situaciones reales, espontáneas” (Schenke, E. Perez, M. 2019), para este proyecto de investigación se tomará como referencia en un enfoque cualitativo, el cual se centra en estudiar grupos pequeños, para así poder analizar más a fondo cada una de sus particularidades, en cuanto a este proyecto de investigación será realizado en un grupo delimitado de personas, por ende es el más acertado a las finalidades del mismo, debido a que al permitir estudiar a un grupo más pequeño y profundizar más a fondo sobre el mismo es posible dar una solución más adecuada, tomando en cuenta que este posibilita realizarlo de una forma más experiencial y vivencial para los investigadores.

Este tipo de estudio cualitativo ayuda a entender la realidad de la problemática planteada permitiendo a los proyectos investigativos como este a acercarse directamente a la naturaleza del entorno a ser estudiado, permitiendo analizar el cómo sucede, que otro tipo de fenómenos están relacionados a este y que personas han implementado soluciones y qué resultados han arrojado estas soluciones.

El alcance de este proyecto se basa en un estudio explicativo, ya que va enfocado a dar una determinada explicación sobre determinada problemática, que permitirá ir más allá del planteamiento del problema, ayudando a determinar explicaciones de las causas, de cómo

y por qué suceden la investigación, este estudio va dirigido a responder el porqué de los eventos, teniendo en cuenta que además esta tiene una relación causal, no solo dando una explicación del por qué, sino buscando las causa del mismo, como es mencionado por Álvarez (2021, p.3), el alcance explicativo “busca determinar las causas de los eventos y establecer relaciones de causalidad”

Este estudio ayudará a ir más allá de la descripción de la problemática encontrada, llevando a el proyecto a establecer similitudes entre las distintas variables investigadas para explicar el porqué de esta problemática y plantear en un primer momento posibles soluciones que surjan por medio de la investigación, en este caso, ayudará a explicar porqué se hace más efectivo, por medio de la metacognición, la obtención de un aprendizaje experiencial que conlleve a la obtención del Inglés como lengua extranjera en los estudiante

También permitirá buscar el trasfondo de la problemática, en este caso sería entender el cómo hacer más dinámico el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera por medio de la experiencia, y como este puede llevarse por un proceso de metacognición dirigido por el mismo estudiante y como esto ayudaría al proceso escolar de los mismos potenciando sus capacidades y habilidades al momento de desarrollarse en este idioma, de igual forma, el alcance ayudará a entender cómo es que implementando estrategias que lleven a la experimentación, la obtención de una segunda lengua será más amena.

El diseño en una investigación es la guía o ruta que se traza para la resolución del proyecto de investigación, aquí es donde los investigadores diseñan un plan para formular el desarrollo de sus hipótesis planteadas en la tesis a trabajar.

Para este proyecto se ha decidido utilizar la investigación, acción y participación también conocida por sus siglas como IAP, la cual permite a los investigadores tener un acercamiento mayor a las problemáticas, gracias a que les otorga herramientas con las cuales es posible analizar más de cerca la realidad de la población, según Barbara Martín (2019, p. 225), la investigación, acción participación se trata “de una forma de investigación-acción que presta especial atención a los procesos de decisión y participación de todos los participantes durante la investigación en la acción. Los participantes intercambian sus conocimientos para tratar de mejorar los resultados en todos los contextos.

Este diseño en particular es escogido debido a que por medio de tres acciones permite dar solución de la forma más adecuada a la pregunta problema y que esta pueda llevar a un cambio en la sociedad, además incluye dos aspectos valiosos para dicho proyecto de investigación, los cuales son la teoría o el conocimiento y la acción o la experimentación, que coinciden especialmente con dos variables de la pregunta problema a desarrollar las cuales son la metacognición y el aprendizaje experiencial.

El método de investigación es un conjunto de técnicas que de forma coherente guían la orientación de una investigación por medio del uso de unas determinadas herramientas y permiten así tener un resultado de la producción en particular, aquí es donde el investigador combina los métodos y estrategias para dar solución eficazmente al problema de investigación y la pregunta planteada, en este caso se hará uso de métodos lógicos, que son todos aquellos que se basan en procesos de síntesis, análisis, inducción y deducción, con este método es posible sacar todo el potencial de proyecto, permitiendo ir más allá de la investigación y generar una mayor interacción por parte de la población hacia la cual va dirigida.

Se hará uso más específicamente de métodos inductivos, ya que, “es aquel método científico que alcanza conclusiones generales partiendo de hipótesis o antecedentes en particular”, además, “suele basarse en la observación y la experimentación de hechos y acciones concretas para así llegar a una resolución o conclusión general sobre estos” (Carvajal, Y. 2019).

Debido que el curso que se pretende llevar en dicho proyecto, hace énfasis en comenzar desde lo particular, por una recolección de datos, para así, llegar a la parte general y lograr concretar la teoría.

### **Línea de investigación**

La línea de investigación la cual sigue este proyecto es Cultura escolar y contexto sociocultural, debido a que esta línea de investigación les permite a los investigadores acercarse de manera directa a la población observada , analizando así de manera efectiva las necesidades de la población, esta línea de investigación es propuesta por el centro educativo en el cual se lleva a cabo el planteamiento y el desarrollo de la investigación, en este caso la Escuela Normal Superior Antioqueña

## **3.2 Población y muestra**

### **3.2.1 Población**

La población según Mucha (2021) son “esos elementos para realizar la investigación. Si la unidad de observación son sujetos, primero se debe ubicar el lugar, para caracterizar las unidades de estudio, a ellos se denomina población accesible o población objeto de estudio”, teniendo en cuenta lo anterior se realizó la recolección de datos sobre los cual sería la población de enfoque.

El colegio Montessori Sede Medellín, es un colegio de carácter privado que se encuentra ubicado en el sector de El Poblado en la loma de San Lucas, en este caso la población será un grupo finito de persona y está conformada por setenta y siete estudiantes del grado jardín, los cuales se encuentran entre los 4 y 5 años de edad, distribuidos en cuatro grupos mixtos, dos de ellos de diez y ocho estudiantes y los otros dos de veinte estudiantes cada uno, además, cada salón cuenta con una profesora titular y una de apoyo, ya sea auxiliar, asistente o practicante, también estos salones son nombrados con letras, teniendo así a jardín A, B, C y D.

El colegio está seccionado por grados, por lo tanto, preescolar está aparte de los grados mayores, lo que le suma seguridad al entorno de los niños, en cuanto a las instalaciones propias del preescolar se encuentran la granja, piscina, tres parques, un parqueadero que también es usado como cancha y extensas zonas verdes para recorrer con los niños, preescolar es un bloque que cuenta con cuatro salones de pre jardín, cuatro de jardín y

cuatro de transición, estos espacios pueden ser utilizados en su totalidad por la población a estudiar, en este caso jardín, haciendo uso de un horario para no interferir con demás grados en ciertos lugares de aforo más reducido como la piscina o la granja.

### 3.2.2 Muestra y muestreo

La RAE, define la muestra, en su segunda acepción, como parte o porción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él. Ya que tenemos establecida la población, la cual es el grado de jardín, es posible delimitar la muestra.

El grupo en el que nos enfocaremos para realizar la muestra será jardín B, es un salón mixto que está conformado por once niñas y siete niños, los cuales en total conforman diez y ocho estudiantes lo que comprende el 23,37% de la población, además el salón cuenta con una profesora titular, la cual además de ser licenciada, necesariamente debe tener como segundo idioma certificado el inglés, y una practicante para la cual no es requisito contar con el manejo de la lengua extranjera.

En cuanto a los métodos de muestra, será utilizado el muestreo probabilístico, ya que como lo define Salgado (2019) el muestreo probabilístico “consiste en determinar por azar a

cada uno de los individuos de la muestra”, es decir, todos los elementos del universo pueden formar parte de la muestra, y nuestra intención como investigadores es que todos los estudiantes tengan la misma posibilidad de aportar.

Más precisamente basándonos en un muestreo aleatorio simple, el que le permite al investigador incluir a todos los miembros de la muestra por medio de una lista, y posteriormente por medio del azar, escoger un número determinado de sujetos, para esto nos basaremos en dividir el grupo aleatoriamente en tres subgrupos de la misma cantidad cada uno, en este caso de seis participantes, y de la misma manera cada subgrupo por medio de al azar dará solución a uno de los instrumentos propuestos, en este caso el mural de situaciones, foto-lenguaje y/o cuestionario.

### **3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

#### **3.3.1 La observación**

La primera técnica a implementar es la observación, la cual “permite obtener un registro del comportamiento en el momento que sucede, por lo que no se incurre en errores y hay una mayor exactitud para registrar la información” (Burgos, P. 2019), en este caso será utilizada una observación directa, en donde el investigador es parte activa del grupo a investigar.

Esta técnica se utiliza comúnmente “cuando se quiere explorar contextos, culturas o aspectos de la vida social en general, describir las actividades que se desarrollan en las distintas sociedades o comprender procesos”, y contribuye a generar posibles hipótesis para posibles futuros interrogantes. Los métodos de observación permiten obtener un registro del comportamiento en el momento exacto en que sucede, por lo que es menos probable que se encuentren errores, teniendo en cuenta también que al ser el investigador quien realiza las observaciones, la pérdida o desvío de información.

Lo que se pretende con esta técnica es comprender, explicar, describir y analizar patrones para obtener datos que ayuden a la resolución de la problemática planteada y que estos sean posibles de verificar, pero para resolver una problemática no es suficiente con la observación,

por lo que esta debe estar ligada de instrumentos que faciliten su aplicación, en este caso nos basaremos en el mural de situaciones, el foto-lenguaje y el diario pedagógico.

### **3.3.2 Mural de situaciones**

El primer instrumento utilizado para desarrollar dicha técnica es el mural de situaciones, ya que, “permite la identificación de distintos elementos que representan la cotidianidad de los sujetos, en él, se describen situaciones, se develan causas y se evidencian las acciones de los sujetos involucrados” (Gallego, Cardona, 2021), con este instrumento es posible plasmar y narrar, por medio de la expresión del sujeto, la concepción de cómo percibe el mundo y las situaciones de su entorno.

Este instrumento ayuda a los sujetos a expresarse y manifestar situaciones que les sean posibles concluir por medio de síntesis, la toma de conciencia y la reflexión, con esta técnica es posible comprender y darle sentido a las situaciones y contextos de los niños y cómo estos influyen en la problemática a estudiar.

Lo que se pretende es darles la oportunidad a los individuos, por medio de una interacción activa a través de dibujos, texto o símbolos, plasmar el cómo conciben la problemática a trabajar y su percepción al respecto y posteriormente socializar dicha creación con el grupo,

además, gracias a este instrumento se busca fomentar el trabajo colaborativo entre los sujetos, y desarrollar la producción oral, en este caso abordaremos la siguiente pregunta: ¿para qué sirve el Inglés?



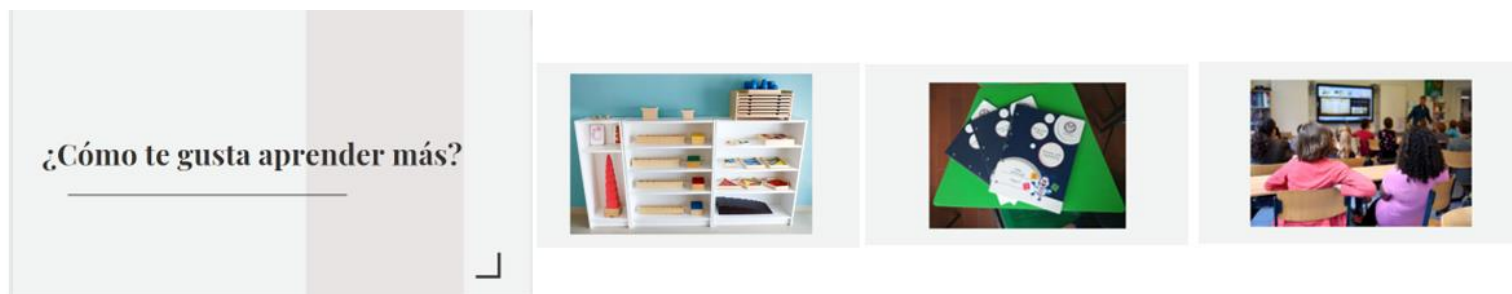
*Ilustración 3: Instrumento mural de situaciones*

### 3.3.3 Foto lenguaje

El segundo instrumento a utilizar para la investigación es el foto lenguaje, el cual consiste en resolver una serie de preguntas relacionadas con la problemática a trabajar por medio de fotografías. El objeto mediador de este instrumento son las fotos, las cuales sirven de herramienta para el desarrollo de la actividad, ya que, gracias a estas, es posible recoger la información que se busca recolectar.

Como es mencionado por Rosa Pompeu (2021), “en la sesión de Foto lenguaje se formula una pregunta a la que todos los participantes del grupo responderán con una foto, la producción de la pregunta es la parte más compleja y delicada del método. La elección de la pregunta debe prepararse con cuidado y creatividad”, para la realización de este instrumento, el investigador es quien escoge las fotos y las proporciona a los sujetos para resolver dichas preguntas. Para su realización es importante dividirlo en dos momentos principales, el primero es la elección de las fotos, y el segundo momento se basa en una socialización donde cada uno explica por qué escogió determinada fotografía para resolver la pregunta.

Lo que se busca con el foto-lenguaje es responder a una serie de preguntas por medio de una imagen determinada y escogida por los participantes, abreviando las respuestas ya que estas serán dadas por medio de fotografías.



*Ilustración 4: Fotolenguaje pregunta 1*

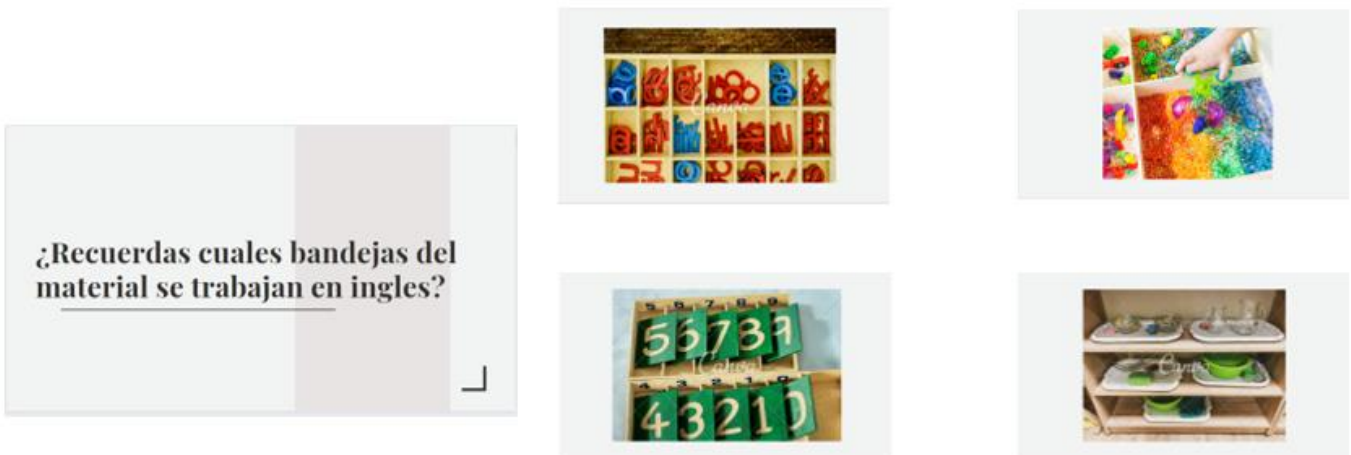


Ilustración 5; Fotolenguaje pregunta 2



Ilustración 6: Fotolenguaje pregunta 3



Ilustración 7: Fotolenguaje pregunta 4



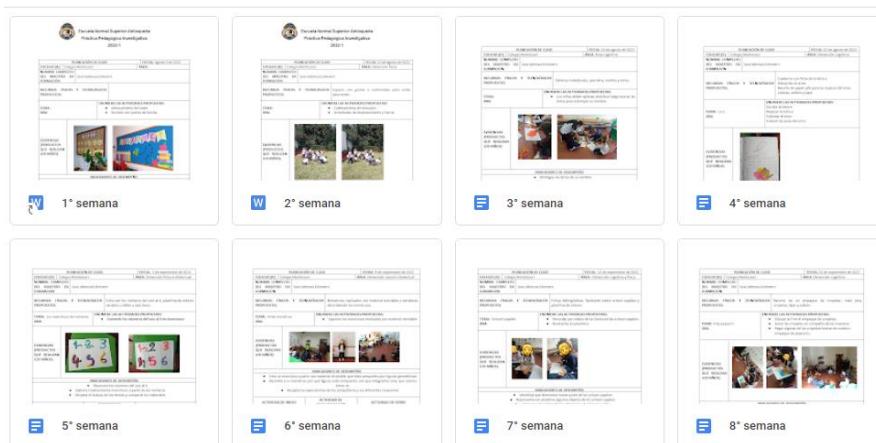
*Ilustración 8: Fotolenguaje pregunta 5*

### 3.3.4 Diario pedagógico

El diario pedagógico, es un instrumento indispensable en la investigación, como es mencionado por Espinal (2019), el cual le brinda herramientas al maestro, las cuales le ayudan a reflejar todas las observaciones y vivencias vistas en el aula y hacer una reflexión a partir de las mismas, este será nuestro tercer instrumento utilizado en la técnica de observación.

También, “es una guía para la reflexión sobre la práctica, favoreciendo la toma de conciencia del profesor sobre su proceso de evolución y sobre sus modelos de referencia, favoreciendo así el establecimiento de conexiones significativas, entre conocimiento práctico y conocimiento disciplinar, lo que permite una toma de decisiones más fundamentada” (Espinal 2019, p. 23), por medio del diario pedagógico es posible centrarse en el desarrollo de la problemática a abordar “referencias al contexto”. Por último, genera además en el maestro investigados altos niveles de análisis, descripción y reflexión.

Lo que se pretende con el diario pedagógico es llevar un registro de lo vivido con los sujetos de investigación y crear reflexiones a partir de las observaciones para así mejorar la práctica docente en el aula.



*Ilustración 9: Diarios de campo*

### 3.3.5 Encuesta

La segunda técnica a trabajar es la encuesta, tomada como “una herramienta que se lleva a cabo mediante un instrumento llamado cuestionario, está direccionado solamente a personas y proporciona información sobre sus opiniones, comportamientos o percepciones” (Arias, 2020), esta es hecha por medio de una serie de preguntas, las cuales al darles respuesta arrojan una serie de datos que pueden ser de carácter cuantitativo o cualitativo, que facilitarán el proceso de determinar una respuesta a la pregunta de investigación.

Una de las razones por las cuales se decidió hacer uso de esta técnica para la recolección de información, es por las ventajas que representa al momento de ser usada en un proyecto de investigación, las cuales según lo dice Arias (2021) son:

- Puede aplicarse de forma virtual o presencial.
- Puede aplicarse en la mayoría de las áreas y a personas de cualquier edad.
- Puede ser administrada por el investigador o auto administrada.
- Tiene una amplia temática para las posibles respuestas.
- Es confiable estadísticamente.

Teniendo como base las anteriormente mencionadas ventajas de las encuestas en los proyectos de investigación tenemos que para la población planteada en el proyecto de investigación se hizo necesario buscar una forma de hacer más efectivo el uso de las mismas.

En este caso, debido a que la población se encuentra en grado de jardín y sus habilidades de lectura y escritura están en proceso, la encuesta será realizada por medio de imágenes y lectura con apoyo dirigido, esta será aplicada de manera presencial, por ende, como lo menciona Arias, (2020) el “medio es el investigador, las hojas y los lapiceros”, además menciona que es de vital importancia que los instrumentos deben ser verificados con anticipación, para corroborar su validez.

### 3.3.6 Cuestionario

El cuestionario será el instrumento utilizado para llevar a cabo la encuesta, y en este caso, es definido según Gonzales (2020) como un instrumento que facilita la recolección de datos, generalmente, en proyectos de investigación, este consiste en generar un conjunto de preguntas y estas plasmarlas en una tabla con sus posibles respuestas con su numeración correspondiente, es de entender que no existe una respuesta ni correcta, ni errada, todas son válidas.

Aunque una de las características del cuestionario es que no se necesita al investigador presente para su resolución, en este caso al tener una población la cual no lee ni escribe se necesitará de su presencia para una respuesta más oportuna, lo que se pretende recopilar es la opinión de la problemática expuesta desde la mirada de los sujetos de la investigación, con frases cortas y palabras fáciles de entender, vistas en su cotidianidad, de una manera divertido para su fácil respuesta.

La encuesta, también ayuda a despertar la curiosidad y el interés de los niños en determinado proyecto de investigación y de esta misma manera aumentar la interacción sobre el mismo tema con sus compañeros de clase.

## Cuestionario

¿Que es lo que más te gusta aprender?



Tu respuesta

*Ilustración 10: Cuestionario pregunta 1*

¿Te gusta aprender haciendo?



Sí  
 No

The illustration shows a man in a red jacket and blue pants standing next to a child in a light blue shirt and shorts. They are both looking at a soccer ball on the ground. The background is a large, light red circle.

*Ilustración 11: Cuestionario pregunta 2*

¿Te gusta aprender más idiomas?




Sí  
 No

The illustration features three speech bubbles on a light blue background. The top bubble is blue and says "HI!". The middle bubble is white and says "BONJOUR". The bottom bubble is yellow and says "HOLA!".

*Ilustración 12: Cuestionario pregunta 3*

¿Sabes en que eres bueno?



Tu respuesta \_\_\_\_\_

*Ilustración 13: Cuestionario pregunta 4*

¿Te gusta saber que vas a aprender?

Si

No

*Ilustración 14: Cuestionario pregunta 5*

¿Cómo aprendes más?

- Cuando participas activamente
- Cuando no interactuas directamente con el aprendizaje

*Ilustración 15: Cuestionario pregunta 6*



¿Te gusta trabajar con maerial montessori?



- Si
- No


*Ilustración 16: Cuestionario pregunta 7*

¿Que material montessori te gusta más?

	
<input type="checkbox"/> Vida práctica	<input type="checkbox"/> Sensorial
	
<input type="checkbox"/> Lenguaje	<input type="checkbox"/> Matemáticas

*Ilustración 17: Cuestionario pregunta 8*

¿Cómo te sientes cuando hablamos ingles?



Tu respuesta \_\_\_\_\_

*Ilustración 18: Cuestionario pregunta 9*

¿Te gustaría trabajar el inglés en bandejas montessori?



Tu respuesta \_\_\_\_\_

*Ilustración 19: Cuestionario pregunta 10*

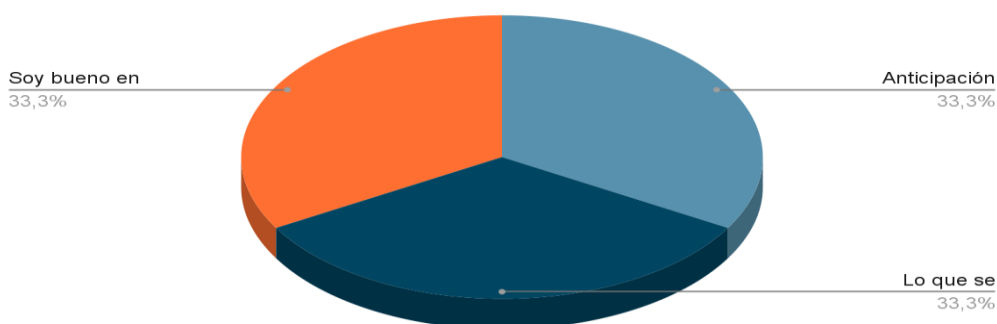
### 3.4 Análisis de los resultados

El análisis de resultados es una parte fundamental en el proceso de investigación, así como lo plantean León y Perez (2019)” el análisis estadístico que se realiza a los datos cuantitativos, pues de este depende la generación de los resultados, y la confirmación o rechazo de las hipótesis planteadas” de este modo es posible exponer sí la problemática planteada al inicio de la investigación arroja resultados positivos o negativos, partiendo del análisis a las respuestas dadas por la población observada.

#### 3.4.1 Metacognición

En el análisis de los datos obtenidos luego de hacer la aplicación de los instrumentos obtuvimos que a los estudiantes les gusta ser conscientes de los temas que van a aprender antes de aprenderlos, esto con el fin de ser más activos durante el desarrollo de la clase como se observa en la siguiente gráfica.

Grafica # 1



*Grafica 1 :Análisis resultados de metacognición*

A

continuación, encontrarás una tabla con las preguntas relacionadas con la metacognición las cuales fueron usadas en nuestros instrumentos de recolección de datos:

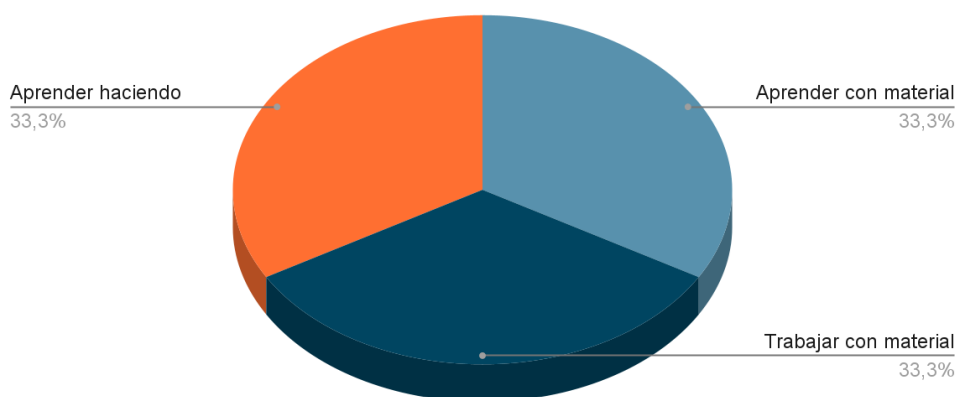
*Tabla 1: Preguntas Metacognición*

<b>¿Te gusta saber lo que se va a hacer en el día antes de hacerlo?</b>	<b>¿sabes en qué eres bueno?</b>	<b>¿Te gusta saber que vas a aprender?</b>	<b>¿Cómo aprendes más?</b>
si	Soy buena pintando	si	Cuando participas activamente
si	soy buena en jugar y en hacer trabajos	si	Cuando participas activamente
si	Respetando a los amigos	si	Cuando participas activamente
si	soy bueno en la pesca y con lo nombres de los peces	si	Cuando participas activamente
si	soy muy buena en gimnasia y pintando	si	Cuando participas activamente
si	en leer cuentos en mi casa	si	Cuando participes activamente

### 3.4.2 Aprendizaje experiencial

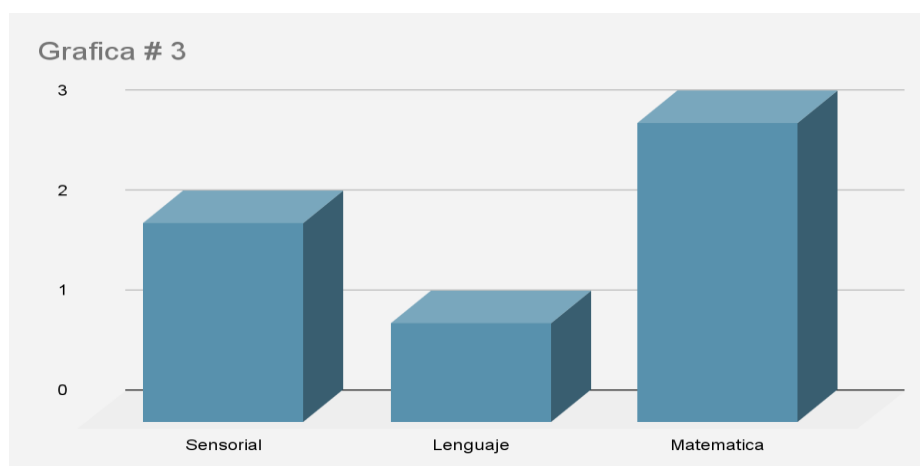
En el análisis de los datos obtenidos luego de la implementación de los distintos instrumentos, logramos identificar que a los estudiantes les llama mucho la atención un tipo de educación donde ellos tengan la posibilidad de intervenir directamente en el desarrollo de los temas y conceptos, haciendo uso no solo de material Montessori sino también distintas estrategias implementadas por los maestros, como se observa en el siguiente gráfico.

Grafico # 2



*Grafica 2: Análisis de resultados Aprendizaje experiencial*

Otro de los aspectos sobre los cuales se recogió información es ¿Que material Montessori te gusta más? dando por resultado que el material preferido por la población observada es el Material Montessori de Matemáticas, como se observa en la siguiente gráfica.



*Grafica 3: Análisis Material Montessori preferido*

A continuación, podrás encontrar las preguntas relacionadas con el aprendizaje experiencial usadas en los distintos instrumentos de recolección de datos:

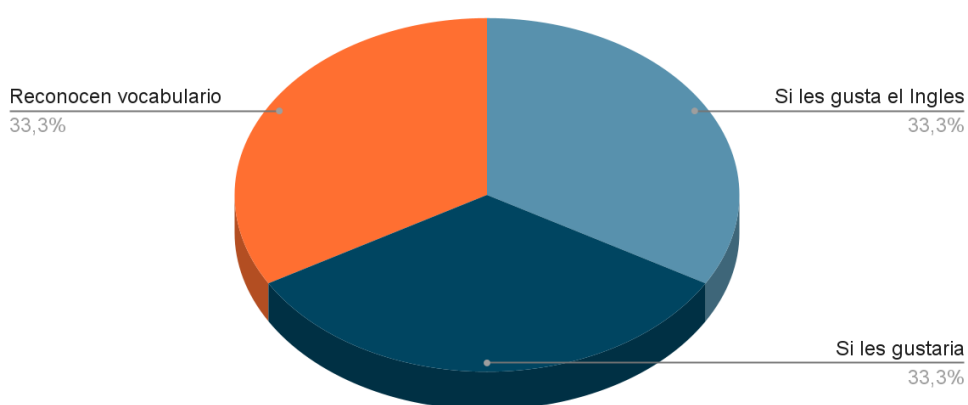
*Tabla 2: Preguntas Aprendizaje Experiencial*

<b>¿Cómo te gusta aprender más?</b>	<b>¿Te gusta aprender haciendo?</b>	<b>¿Te gusta trabajar con material Montessori?</b>	<b>¿Qué material Montessori te gusta más?</b>
Material Montessori	si	si	Sensorial
Material Montessori	si	si	Lengua
Material Montessori	si	si	Sensorial
Material Montessori	si	si	Matemáticas
Material Montessori	si	si	Matemáticas
Material Montessori	si	si	Matemáticas

### 3.4.3 Inglés como lengua extranjera

Analizando los resultados basados en las preguntas del inglés obtuvimos que el 33,3% de los niños que si les gusta el Inglés como lengua extranjera, donde el 33,3 % de los estudiantes respondieron que les gustaría aprender más idiomas, en este caso el Inglés como lengua Extranjera y que estarían felices si hubieran más material de clase con distintos temas en inglés, aparte varios de ellos expresan que ya saben inglés y saben reconocer vocabulario según lo evidenciado en la pregunta número dos el 33,3% de los estudiantes saben reconocer una instrucción básica como lo es “go to the bathroom”, En otras preguntas los estudiantes respondieron que se sentían bien al aprender Inglés como lengua Extranjera pero que habían cosas que no entendían.

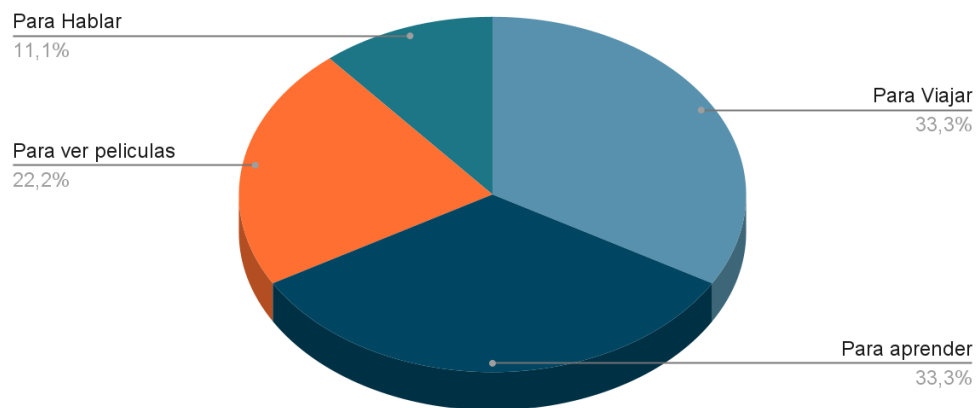
Grafico # 4



Grafica 4: Análisis de resultados inglés como lengua extranjera

Con el segundo instrumento implementado, logramos recolectar la siguiente información, en donde se evidencia la opinión de la población observada sobre una pregunta planteada, en este caso era ¿Para qué te sirve el inglés?.

Grafico # 5



*Grafica 5: Análisis de resultados #2, inglés como lengua extranjera*

A continuación, encontrarás una tabla con las distintas preguntas relacionadas con el tema del inglés como lengua extranjera que se usaron en los distintos instrumentos de recolección de datos.

Tabla 3: Preguntas Inglés como lengua extranjera

¿Recuerdas Cuales bandejas se trabaja en inglés?	¿Qué significa para ti “Go to the bathroom”?	¿Qué pensarías si hubiera bandejas Montessori con palabras en inglés?	¿Te gusta aprender más idiomas?	¿cómo te sientes cuando hablamos inglés?	¿Te gustaría trabajar el inglés en las bandejas Montessori?
Lengua	Foto del baño	Feliz	si	Bien, me gusta y les entiendo	Si
Matemáticas	Foto del baño	Feliz	si	Me siento feliz y me gusta cuando hablan en inglés	Si me gustaría
Matemáticas	Foto del baño	Preocupada	si	Bien, me gusta Cuando Me hablan en inglés y entiendo por qué mis papas también me hablan así	Si me gustaría porque quiero aprender ingles
Matemáticas	Foto del baño	Feliz	si	Bien pero no les entiendo, me gustaría entender	Si porque me gusta las ingles
Vida práctica	Comer	Triste porque no le gusta el Ingles	si	Si me gusta, pero no lo entiendo	Si porque yo quiero aprender inglés

Matemáticas	Foto del baño	Feliz	no		Si porque yo ya hablo inglés
-------------	---------------	-------	----	--	------------------------------

## **4. CAPÍTULO 4: PROPUESTA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.**

### **4.1 Propuesta.**

La propuesta de sistematización de este proyecto de investigación es un proyecto de aula, en donde se establecieron unos objetivos. tales como el paso a paso para desarrollar las actividades, el tiempo en que se aplica el proyecto, y qué metodologías debe de llevar el maestro al momento de aplicar este en su aula. Como es mencionado en el Proyecto de aula “The ecoweb” por sus autores Osma.L y Rendón.M (2021) “Este diseño instruccional como eje de planificación, producción e implementación, facilita la elaboración de secuencias didácticas y ayuda a una fácil gestión de los métodos de enseñanza, en este modelo existen principios fundamentales que pueden ser aplicados independientemente del programa o prácticas involucradas.... posibilitó centrar contenidos, prácticas, recursos y estrategias para cumplir con los objetivos de enseñanza propuestos por los investigadores”, con lo anterior entendemos que la sistematización de un proyecto es aumentar el alcance que este tiene para desarrollar avances y brindar solución a las problemáticas.

La propuesta de este proyecto de investigación, se centró en la creación de un castillo que con diversidad de temáticas y actividades relacionadas con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, llamativas, y que ello captara la atención a los niños a hacer uso de

estas herramientas para la obtención de dicho idioma. El nombre de dicha propuesta es “The english castle” que al español se traduce “El castillo inglés”.

La sistematización de esta propuesta se realizó por medio de un formato de proyecto de aula, la cual nos sirvió para darle una clara estructura y funcionalidad, dando la posibilidad de llegar a más personas que podrían hacer uso de este producto, en dicho formato de sistematización se puede encontrar cada una de las actividades explicadas con su paso a paso, sus materiales y su duración.

La propuesta está compuesta por diez estrategias, las cuales están subdivididas en temas los cuales son: Los animales, las formas, las partes del cuerpo y su vestimenta, los alimentos y los colores, las cuales contienen las siguientes actividades:

- Dominó de figuras geométricas: El objetivo de esta estrategia es aprender el nombre de las diferentes figuras geométricas en inglés, relacionándolas entre sí.

- Rompecabezas de figuras geométricas: El objetivo de esta estrategia es que el estudiante arme distintas figuras usando las fichas geométricas.

- Clasificación de animales: el objetivo de esta estrategia es que el estudiante logre clasificar los distintos tipos de animales, en las tres categorías propuestas.

- Rompecabezas de animales: El objetivo de esta estrategia es que el estudiantes logre armar los distintos tipos de rompecabezas con animales de la granja, el mar y la selva.

- Bingo de las partes del cuerpo humano: Su objetivo es que el estudiante esté en la capacidad tanto de nombrar como de identificar las partes del cuerpo en inglés.

- Vistiendo por estaciones: En esta actividad el estudiante deberá identificar las diferentes estaciones y reconocer el tipo de prendas adecuadas para estas.

- Bolos de colores: El objetivo de esta estrategia es que el estudiante identifique y nombre los colores en inglés.

- Clasificación de objetos por color: Con esta actividad se busca que el estudiante realice un proceso de discriminación visual por colores y de esta manera clasificar los objetos en su color correspondiente.

- Clasificación de alimentos: El objetivo de esta estrategia es que el estudiante identifique los diferentes tipos de alimentos, como las frutas, verduras y carnes y reconocer sus nombres en inglés.

- Escalerita de los alimentos (juego de mesa): Su objetivo es que el estudiante nombre los alimentos en inglés mientras realiza un proceso de conteo en el mismo idioma.

Estas estrategias fueron desarrolladas con la finalidad de incentivar en los estudiantes la adquisición del inglés como lengua extranjera por medio de actividades lúdicas las cuales son los medios utilizados por los maestros para cautivar la atención del inglés y que de este modo les permita experimentar a los estudiantes una nueva forma de aprender dicho idioma, haciéndose más partícipes de su aprendizaje.

## 4.2 Resultados

El instrumento del cual decidimos hacer uso para recolectar los resultados que arrojaría nuestra propuesta fue una entrevista, debido a la corta edad que tienen los estudiantes del grado para el que está enfocado hacer implementación del proyecto. Para Matilla; Fera y Mantecón (2020), quien menciona que la entrevista es un medio facilitador por el cual se hace más eficiente la recolección y organización de la información, la cual puede ser más directa, partiendo de lo anterior decidimos hacer uso de la encuesta como técnica de recolección de resultados, para luego analizarlos y poder sacar conclusiones de lo recogido, gracias a los beneficios que este instrumento nos ofrece en cuanto a la facilidad y el orden de la información.

Entre nuestras variables tenemos la metacognición, el aprendizaje experiencial y el inglés como lengua extranjera, con nuestro producto y luego de aplicar la entrevista a un número aleatorio de estudiantes podemos observar y obtener los siguientes resultados.

En cuanto al inglés como una lengua extranjera obtuvimos que un 80% de los estudiantes entrevistados eran conscientes de que las actividades propuestas eran para fortalecer habilidades del inglés como lengua extranjera, ya que el otro 20% asumió que dichas actividades favorecían el desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en equipo y tomaban el inglés como un extra, además dichas actividades ayudaron a recordar saberes

previos y los llevaron a relacionarlos y de esta forma crear nuevos conocimientos, ya que, si bien sabían que la vaca vive en la *farm* no conocían el nombre de la vaca en inglés y gracias a un relacionamiento lograron aprender el término e interiorizar con mayor facilidad.

Para el aprendizaje experiencial obtuvimos que un 90% de estudiantes prefieren aprender por medio de la experimentación y la interacción directa con el ambiente de aprendizaje y comentan que por medio de este tipo de aprendizaje además de ser más divertido para ellos también aprenden más o se les queda más interiorizado.

Para la metacognición el 100% de los entrevistados respondieron que les gusta ser partícipes de lo que aprenden, llamando así más su atención, y que “jugando y divirtiéndose aprenden más”<sup>1</sup>, para el desarrollo de la investigación esta variable contribuye de modo que logramos analizar una forma eficiente para que los estudiantes interioricen los aprendizajes logrando así una verdadera metacognición.

1: Frase mencionada por los estudiantes encuestados

## **4.3 Conclusiones**

### **4.3.1 General**

El hacer este tipo de actividades en las aulas de clase verdaderamente es una importante herramienta con la cual cuentan los maestros, debido a esto la metacognición es algo fundamental a desarrollar en los estudiantes desde temprana edad para que de este modo ellos sean más conscientes de los que aprenden, además el aprendizaje experiencial fue la herramienta más adecuada a utilizar en dicho proyecto de investigación no solo por la edad de los estudiantes sino también por los resultados que nos podía ofrecer, en conclusión este tipo de estrategias pensadas para la adquisición del inglés como lengua extranjera beneficia el proceso de aprendizaje.

### **4.3.2 Específicas**

- Concluimos que el desarrollar actividades experienciales en las aulas de clase son de gran ayuda en cuanto al desarrollo de la metacognición de los niños, debido a que este tipo de actividades que los vuelven más partícipes en su aprendizaje los ayudan a ser más conscientes de lo que aprenden, y al tratarse del inglés como la lengua extranjera esto les ayuda a ampliar el vocabulario y saber de qué forma darle uso al mismo.

- Concluimos el material concreto Montessori utilizado por el colegio Montessori, no es el único que les llama a atención, sino también el que pueda desarrollar el maestro sirven de potencializador para desarrollar en inglés como una lengua extranjera en los estudiantes desde la temprana edad, sobre todo porque en el grado de jardín se presentan muy pocos o una cantidad nula de materiales que faciliten la adquisición del inglés, creemos también que este tipo de material no solo debería de ser aplicado en los grados iniciales debido a que sirve de motivación en todas las edades.

- Concluimos que estrategias o productos como “The English Castle” son de gran ayuda para los estudiantes al momento de aprender una lengua extranjera, en nuestro caso el inglés, y para los maestros a la hora de enseñar. Este producto contiene estrategias lúdico pedagógicas que al momento de ser vistas por los estudiantes les llamaron la atención, logrando así que hicieran uso de los saberes previos y adquirieran algunos nuevos, con el objetivo de completar las distintas actividades.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, P; Ponce, J; Silva V, (2012) “USO DE MATERIAL CONCRETO EN EL SECTOR DE MATEMATICA EN PRIMER AÑO BÁSICO”, Universidad académica de Humanismo cristiano.
- Álvarez-Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones.
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica.
- Beltrán, M (2017) “El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera”.
- Buzón, O; Romero, C, (2021) “Innovaciones metodológicas con TIC en educación” Editorial Dykinson, Madrid, España.
- COGNITIVO, EDD, & IMPORTANTES, OA (2018). Método Montessori.
- Espinal, M. L. M., & Gelvez, D. Y. P. (2019). Método de Pólya como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas. *Zona proxima*, (31), 8-25.
- Feria Avila, H., Matilla González, M. ., & Mantecón Licea, S. . (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?. *Didasc@lia: Didáctica Y educación* ISSN 2224-2643, 11(3), 62–79. Recuperado a partir de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992>
- Figueroa, C; Osorio, E; Pinto R. (2018) “Estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés en los niños del nivel de Transición del colegio Horacio Muñoz de la ciudad de Medellín”.
- Gallego-Cardona, J. A. (2021). Incidencia del acompañamiento familiar en los procesos educativos de los niños en el modelo de escuela nueva.
- Gómez, J (2016) “El Aprendizaje Experiencial” Universidad de buenos aires.
- Guerra, J (2003). “Metacognición: Definición y Enfoques Teóricos que la Explican”. Universidad Nacional Autónoma de México
- Manrique, A; Gallego, A (2012) “EL MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS”, Universidad Luis Amigo.
- Mucha-Hospinal, L. F., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M. E., & Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), e253-e253.
- Osma, L. M., Tovar, J. S. & Rondón, M. P. (2021). *Proyecto de aula “The ecoweb” orientado para el logro de la educación ambiental con estudiantes de la institución*

*educativa Liceo El Mundo del mañana* [Universidad La Gran Colombia]. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11396/6999>.

- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Márquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459.
- Pueblo, E. L., & Colombia, D. E. (s/f). CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA 1991 PREAMBULO. Georgetown.edu. Recuperado el 6 de agosto de 2022.
- Rojas, K; Sánchez, L; Vargas, N; Zambrano, K (2021) "UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN LOS NIÑOS Y EN LAS NIÑAS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DISTRITAL MARÍA MONTESSORI".
- Salazar-Gómez, E., & Tobón, S. (2018). Análisis documental del proceso de formación docente acorde con la sociedad del conocimiento. *Revista Espacios*, 39(53)
- Schenkel, E., & Pérez, M. I. (2019). Un abordaje teórico de la investigación cualitativa como enfoque metodológico. *Acta Geográfica*, 12(30), 227-233.
- Toledo, R. P. D. (2021). O trabalho com fotolinguagem nos grupos de formação de psicoterapeutas e coordenadores de grupos. *Vínculo*, 18(2), 1-6
- YOLANDA, C. S. (2019). Paradigma, revolución científica y métodos deductivo e inductivo.
- Zapata, Florencia y Rondán, Vidal. 2016. *La Investigación Acción Participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña*. Lima: Instituto de Montaña.

## 6. ANEXOS

### Anexo A. Entrevista

¿Cómo te parecieron las actividades?

7 respuestas

Divertidos, porque compartí con amigos y jugamos de a turnos y me gustaron porque jugué mucho

Buenas, me gustaron, me gustó el rompecabezas con los animalitos

Me parecieron chéveres porque son divertidas

Super porque los puede jugar todos y fueron super cheveres

Super bien, me gustaron porque son diferentes a los otros

Muy bien porque son infantiles y ayudan a aprender nuevas cosas, como a jugar escalera de la comida

Super súper, porque me gusta como se ve el castillo y me gustaron muchísimo esos juegos

*Ilustración 20: Primera pregunta entrevista*

¿Cuál fue la actividad que mas te gusto?

7 respuestas

Me gusto más la escalera porque me gusta ganar y jugar chévere con amigos y me gustó porque es de comida

El de las partes del cuerpo y las estaciones porque me gusta la primavera

El de la escalera porque yo gane

La escalera, porque yo la se jugar, aprendí a jugar con los muñequitos y a moverlos y las comidas en inglés

El rompecabezas de los animales, porque era muy diferente

El rompecabezas de los animales y vestir a los niños porque le podemos pegar la ropa para el frío

La escalera de los alimentos, porque se puede subir y bajar y volver a iniciar y me gustó mucho el juego de los bolos

*Ilustración 21: Segunda pregunta entrevista*

¿Qué aprendiste nuevo gracias a las actividades?

7 respuestas

Aprendí nuevos nombres, aprendí a no hacer trampa, aprendí que no se puede arrebatarse

Nombres de algunos animales y aprendí a jugar bolos

Si, aprendí animales, colores y frutas en ingles

Aprendí a ganar y a perder y los nombres en inglés de los animales, recordé el nombre del tigre en inglés

Aprendí a jugar bolos y los nombres de los animales

Me enseñan cosas divertidas como el inglés

Que no siempre gano o pierdo y aprendí cosas en inglés como elephant y darme

*Ilustración 22: Tercera pregunta entrevista*

¿te gusta mas aprender experimentando o que el profesor solo explique?

7 respuestas

Me gusto más jugar

Me gusta más cuando la profe nos cuenta en el tablero y no jugamos

Cuando jugamos y hacemos cosas

Cuando juego y hago las cosas y comparto con los amigos

Me gusta cuando jugamos y cuando escribimos, me gusta cuando hago manualidades porque son muy divertidas

Me gusta aprender cosas nuevas como juegos, como la escalera cuando me muevo

Jugar y aprender pero me gusta más jugando

*Ilustración 23: Cuarta pregunta entrevista*

¿Recuerdas al menos una de las actividades? ¿cual?

7 respuestas

La de los pompones, separar los animales de la granja, del mar y del bosque, de los bolos y los rompecabezas

De los pompones, de clasificar animales y los bolos

El de los animale, el de los bolos y los pimpones

Los bolos, el rompecabezas de la figuras, con los aritos clasificando y con las pelotitas encholandolas por colores

Me acuerdo de los animales del mar y me acuerdo que se llaman see animals

Bolos, pimpones, animales y rompecabezas en inglés

De bolos y pompones con los colores y otra de probar cosas de cocina

*Ilustración 24: Quinta pregunta entrevista*

¿Recuerdas al menos el tema de una de las actividades? ¿cual era?

7 respuestas

De separar la comida y que cuando la separaba tenía que decir el alimento en inglés

La de los animales y la de los colores con las pelotas de colores

Alimentos como la escalera y animales con los rompecabezas

De los animales, de las figuras y de las cosas

Habían de los animales, de colores y de la comida

Ropa, animales y armar y los colores

Se trata de colores y de los animales y la comida

*Ilustración 25: Sexta pregunta entrevista*

¿te gustaría mas actividades de este tipo?

7 respuestas

Si

Si, porque me gustaron

Si, porque fueron divertidas y aprendí mucho


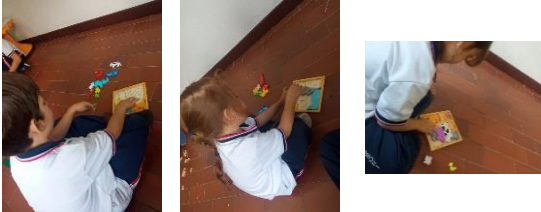
Si, porque son muy divertidas y aprendo

Si, porque es divertido



*Ilustración 26: Séptima pregunta entrevista*

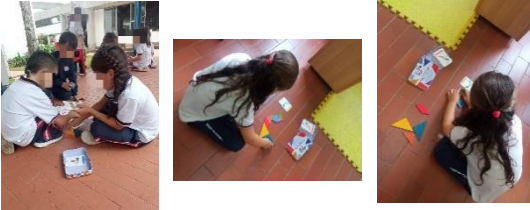
## Anexo B. Fotografías trabajos realizadas por los niños

Tabla 4: Evidencia de los trabajos realizados por los estudiantes

Tema	Actividades	Evidencias
Castillo		
	<p>Rompecabezas de animales</p>	

<p>Animal</p>	<p>Clasificación de animales</p>	
<p>Body parts</p>	<p>Bingo de las partes del cuerpo humano</p>	
	<p>Vistiendo por estaciones</p>	
	<p>Clasificación de objetos por color</p>	

Colors	Bolos de colores	
Food	Escalerita de los alimentos (juego de mesa)	
	Clasificación de alimentos	
	Dominó de figuras geométricas	

<p>Geometric figures</p>	<p>Rompecabezas de figuras geométricas</p>	 The rightmost cell of the table contains three small photographs arranged horizontally. The leftmost photo shows two children sitting on a red-tiled floor, looking at a puzzle box. The middle photo shows a child sitting on a red-tiled floor, surrounded by various colorful geometric shapes (triangles, squares, etc.) and puzzle pieces. The rightmost photo shows a child sitting on a red-tiled floor, also surrounded by colorful geometric shapes and puzzle pieces, with a yellow mat visible in the background.
------------------------------	--	---

**Anexo C. La propuesta (modulo, cartilla, propuesta pedagógica, blog...)**

*Ilustración 27: Evidencia de la propuesta*