

## LOS JUEGOS MULTI SENSORIALES COMO MEDIACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL NOREAN DEL MUNICIPIO DE AGUACHICA, CESAR

### THE MULTI SENSORY GAMES AS MEDIATION FOR THE TEACHING OF ENGLISH IN TRANSITIONAL STUDENTS OF THE NOREAN RURAL EDUCATIONAL CENTER OF THE MUNICIPALITY OF AGUACHICA, CESAR

Liliana María Casteblanco Martínez<sup>1</sup>  
Yiceth Alejandra González Duarte<sup>2</sup>  
Javier Enrique Cruz Herrera<sup>3</sup>

#### Resumen

Esta investigación tuvo como objeto el diseño de una estrategia pedagógica con base al uso de juegos multi sensoriales para la enseñanza del área de inglés en estudiantes de transición del Centro Educativo Norean de Aguachica, Cesar, de carácter formal rural, en base a las deficiencias en la aprehensión de la segunda lengua. Se toma como referencia un grupo de 12 estudiantes del grado de Transición con una unidad de análisis del 100%, con enfoque de naturaleza cualitativa, bajo el tipo investigación- acción. Las técnicas de recolección de información utilizadas fueron el test evaluativo y la gestión documental. Así mismo, el procedimiento se dividió en tres fases, relacionadas con la aplicación de la prueba evaluativa, el diseño de la estrategia pedagógica y la valoración de la misma. Los resultados arrojados dieron un bajo desempeño de los estudiantes en la asignatura de inglés, motivo por el cual fue diseñada la estrategia *Magicos Game* con 5 actividades basadas en juegos sensoriales y motrices que estimulen el aprendizaje del niño, utilizando sus sentidos. De igual forma, el proceso de valoración se estipuló con el desarrollo de cada una de las actividades de la estrategia, pues este grado no maneja estándares básicos de evaluación.

**Palabras clave:** juegos, sentidos, multisensorial, estudiantes de transición, estrategia educativa, segunda lengua, inglés.

Recepción: Julio de 2021 / Evaluación: Agosto 2021 / Aprobado: Octubre 2021

---

<sup>1</sup> Administradora de Empresas, Especialista en Gerencia en Proyectos, Maestrante en Dirección de Proyectos de Innovación. Docente del Programa de Administración de Empresas de la Universidad Popular del Cesar, Seccional Aguachica. Investigadora de Grupo de Investigación BUTERAMA. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2951-1600> Aguachica, Cesar, Colombia. Email: [lcasteblanco@unicesar.edu.co](mailto:lcasteblanco@unicesar.edu.co)

<sup>2</sup> Administradora de Empresas, Especialista en Gestión Pública, Magister en Administración. Directora del Programa de Administración de Empresas de la Universidad Popular del Cesar, Seccional Aguachica. Investigadora del Grupo de Investigación BUTERAMA. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8826-9404>. Aguachica, Cesar, Colombia. Email: [yicethgonzalez@unicesar.edu.co](mailto:yicethgonzalez@unicesar.edu.co)

<sup>3</sup> Administrador de Empresas, Especialista en Gerencia en Proyectos, y en Gerencia Financiera. Catedrático del programa de Administración de Empresas de la Universidad Popular del Cesar, Seccional Aguachica. Investigador de Grupo de Investigación BUTERAMA. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5328-9096>. Aguachica, Cesar, Colombia. Email: [jenriquecruz@unicesar.edu.co](mailto:jenriquecruz@unicesar.edu.co)

### **Abstract**

The purpose of this research was the design of a pedagogical strategy based on the use of multisensory games for the teaching of the English area in transitional students of the Norean Educational Center of Aguachica, Cesar, of a formal rural nature, based on the deficiencies in the apprehension of the second language. A group of 12 Transition degree students with a 100% unit of analysis is taken as a reference, under the qualitative methodological approach of the research-action type, using information gathering techniques such as the evaluative test and document management. Likewise, the procedure was divided into three phases, related to the application of the evaluative test, the design of the pedagogical strategy and its evaluation. The results obtained gave a low performance of the students in the subject, which is why the Magicos Game strategy was designed with 5 activities based on sensory and motor games that stimulate the child's learning, using their senses. In the same way, the evaluation process was stipulated with the development of each of the activities of the strategy, since this grade does not handle basic evaluation standards.

**Keywords:** games, senses, multisensory, transition students, educational strategy, second language, english.

### **Introducción**

Según Jean Piaget, la educación es formar individuos, competentes y autónomos tanto en intelecto como en moral, partiendo del respeto hacia los demás, lo cual contribuye al respeto por el mismo y por la sociedad en la que se desenvuelve (Suarez, 2010). El aprendizaje conlleva a la adquisición de los procesos cognitivos y más a procesos que generen espacios de adaptación a diferentes entornos y conocimientos de nuevas formas de expresión y aprehensión de culturas. El aprendizaje de un idioma hace parte de la adaptación de nuevos entornos y, junto al paso de los diferentes niveles educativos, establecen una plataforma resistida en valores éticos, relaciones interpersonales y rasgos culturales que construyen la unión de la sociedad y el aprendizaje. (Philominraj & Otros, 2017).

La Ley General de Educación de 1994 dio un paso importante en el sistema educativo de Colombia, incluyendo la aprensión de una lengua extranjera como necesidad prioritaria, desde la educación básica primaria; la asignatura de inglés es ofrecida en los diferentes niveles educativos en Colombia, dado a sus beneficios relacionados al desenvolvimiento del individuo en el sector externo, en su crecimiento personal y profesional, por esto, su proceso de enseñanza-aprendizaje del segundo idioma debe comenzar en los primeros grados de la educación, incluyendo la primera infancia, estimulando el mejoramiento y aprendizaje del idioma inglés.

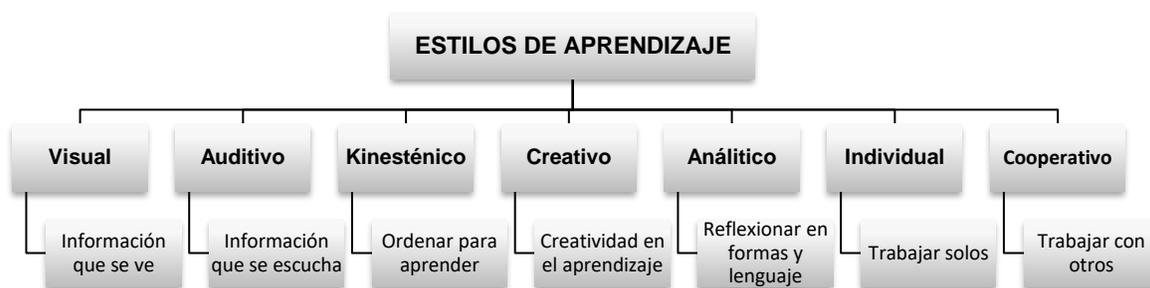
El Centro Educativo Norean en el municipio de Aguachica, Cesar, es una institución del sector oficial, ubicado en el área rural, que maneja los niveles académicos de preescolar, y básica primaria. Los alumnos del grado de transición muestran una serie de dificultades en el desarrollo de competencias básicas en la asignatura de inglés, que son visibles en los resultados de las evaluaciones realizadas por los profesores en cada periodo lectivo. Los estudiantes del grado transición se les dificulta reconocer los sonidos de letras, nombres de objetos, animales, frutas, colores, miembros de la familia, números, entre otros, que deberían manejar en este grado. Vale la pena recalcar que el Ministerio de Educación Nacional es la organización encargada de establecer las competencias o estándares básicos de conocimiento en los diferentes niveles de conocimiento.

Aunado a la problemática planteada, la institución no cuenta con recursos educativos y personal docente especializado en el idioma inglés para impartir esta enseñanza. Ello ha forjado en los alumnos desestímulo y falta de interés por aprender el inglés. Otro factor relevante en esta problemática es el quehacer pedagógico; los profesores encargados de impartir esta asignatura desarrollan prácticas que pueden no ser idóneas para desarrollar su proceso de enseñanza.

La problemática anterior, ha ido generando una desmotivación, al punto que la inasistencia se acrecienta, no cumplen con las asignas dentro y fuera del aula, asisten a sus clases sin cumplir con las actividades educativas, para llevar a cabo adecuadamente su proceso de aprendizaje, bien sea por el trabajo de sus padres las fincas circunvecinas, lo que hace que no llegan a clases dos y tres días. Por ello, la importancia de optar por estrategias que estimulen a los estudiantes del grado transición, a mejorar su proceso de aprendizaje y por ende el desempeño académico de la institución. Esto por medio de herramientas educativas contemporáneas que coadyuven al mejoramiento del aprendizaje de la lengua extranjera (inglés), a los estudiantes del grado transición del Centro Educativo Norean del Municipio de Aguachica, Cesar, mediante el diseño de una estrategia en base a los juegos multi sensoriales, para estimular a los estudiantes del grado de transición al conocer y apropiarse de los conceptos básicos del idioma inglés.

Investigaciones del orden internacional y nacional, tales como *Capacitación sobre juegos y su aplicación en el currículo de preescolar a maestro del sector Guadalupe del municipio de León, Nicaragua y Diseños de ambientes de aprendizaje para el juego: práctica y reflexión en la Educación inicial*, demostraron una visión de la educación en donde los espacios lúdicos influyen en la enseñanza aprendizaje de los niños en primera infancia. Desde hace varias décadas se ha venido hablando del desarrollo cognitivo en los procesos formación, tal como lo estipula Keefe “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los estudiantes perciben las interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje”.

Figura 1. Estilos de aprendizaje según Keefe



Fuente. Aprendiendo perfiles de aprendizaje. James Keefe (2013)

Es importante motivar al estudiante a buscar términos, conceptos o palabras que generen modelos de aprendizaje, en donde este experimente e interactúe con los demás estudiantes, y comparta información del vocabulario en un ambiente informal. Son muchas las metodologías didácticas que se encuentran en diversas bibliografías, además de materiales e insumos complementarios que aparecen día a día en el mercado. Los numerosos aspectos útiles que proporciona el juego en la enseñanza, motivan el aprendizaje creativo y significativo en los niños, haciendo que estos aprendan de forma placentera y divertida y a su vez, se expresan con más confianza, producen y exploran.

Ahora bien, Montessori considera relevante la educación mediante la estimulación sensorial, pues los estudiantes pueden asimilar mejor la información e incorporar nuevos estilos de aprendizaje. Esto se fortalece con los insumos o materiales que ayuden a fomentar las competencias según el requerimiento y las aptitudes del estudiante. (Moreno et al, 2015).

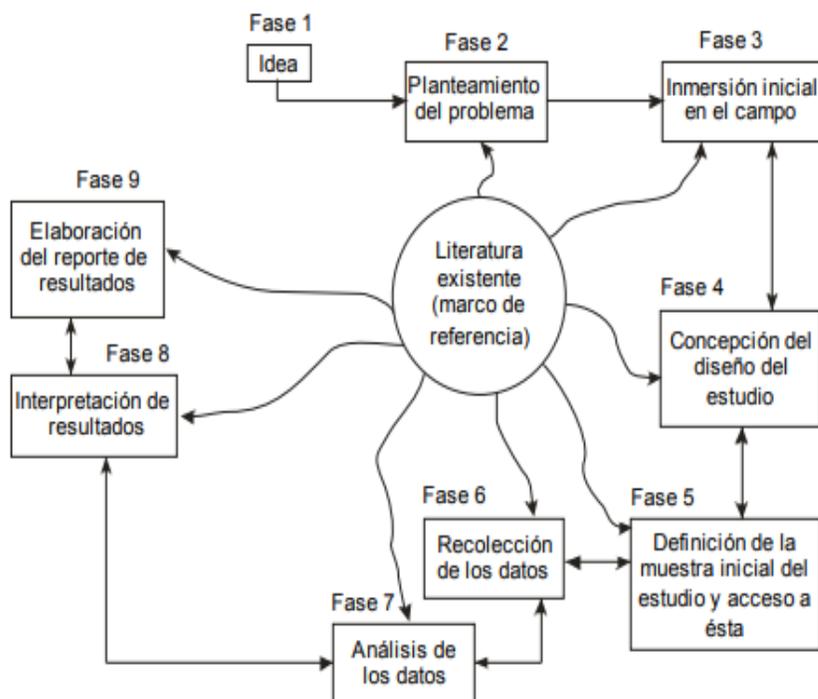
Trabajos investigativos como el de Bautista y Sabogal (2020), denominado “*Explorando mi Entorno a través de los mis Sentidos*”, mencionan que la estimulación de los sentidos en los procesos de enseñanza aprendizaje, hacen que los niños conozcan el mundo que los rodea de manera exploratoria, y que esa información que reciben, la perciben a través del sistema nervioso, por lo cual los proceso pedagógicos deben estar guiados por el uso de estrategias que estimulen la actividad sensorial, para de esta manera las experiencias adquiridas por los niños queden arraigadas y puedan ser reproducidas en otros compañeros. (Sabogal y Bautista, 2020).

El proceso de aprendizaje en los niños no solo se da en la memorización de datos, también requiere de las funciones neurológicas que ayuden a aprehender esos conocimientos, es menester que el estudiante aproveche todas las oportunidades para la construcción de su aprendizaje, y los sentidos representan ese gran andamiaje para enriquecerse de información y aprender a aprehender. Es ahí en donde las estrategias didácticas y prácticas pueden facilitar la integración de los sentidos con la aprehensión de conocimientos y por ende estimulan sus funciones cognitivas a favor de su desarrollo educativo (Buenaventura et al, 2018).

### **Metodología**

El enfoque metodológico utilizado en esta investigación fue el cualitativo, que permitió obtener información por medios naturales como preguntas, métodos de observación y encuestas; la aplicación fue presencial, deductiva y probatoria, analizando la realidad objetiva. Algunas características más relevantes del enfoque cualitativo son; planteamientos no tan específicos, se utiliza para descubrir y refinar preguntas de investigación, posee un proceso inductivo, la mayoría de veces no se aprueban hipótesis, proceso de indagación flexible y la más importante fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de un fenómeno observado. Conforme a Hernández, Fernández, y Baptista (2016), las etapas del enfoque cualitativo siguen una secuencia lineal la cual relaciona el planteamiento del problema, diagnóstico inicial en el campo, concepción del diseño, la muestra, la recolección y análisis de los datos, interpretación de resultados y elaboración del impacto de la investigación.

Figura 2. El proceso cualitativo



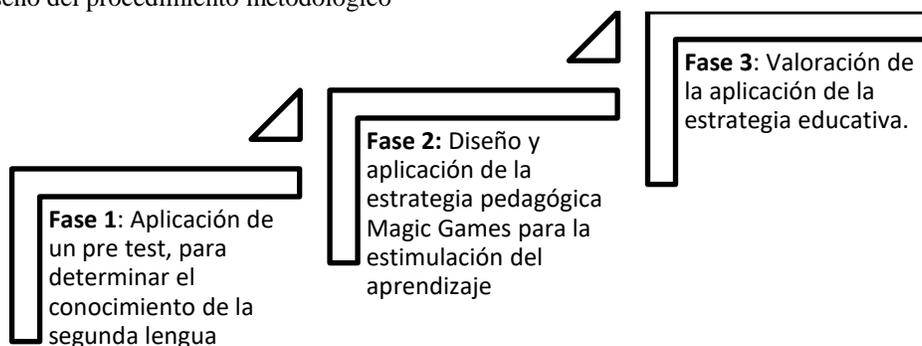
Fuente. Metodología de la Investigación. Hernández, Sampieri. Sexta edición. 2016

De igual manera el presente estudio fue de tipo Investigación-acción, por ser un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, y la lleva a la práctica (Kemmis, 1984). Elliott por su parte, se refiere a la investigación-acción, desde un enfoque interpretativo, llevándola a estudiar la situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma, lo cual muestra una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el docente quien amplía la comprensión de los estudiantes en sus problemas prácticos.

### Metodología

La investigación cumplió un proceso integrado por 3 fases en las cuales se contempló la evaluación inicial de los estudiantes, el diseño de la estrategia educativa con base a juegos multi sensoriales y, por último, la valoración de la aplicación de la herramienta.

Figura 3. Diseño del procedimiento metodológico



Fuente. Elaboración propia

### Participantes

La población objeto la constituyen 12 estudiantes del grado transición del Centro Educativo Norean, por lo cual la unidad de análisis será todo el universo, al cual se aplicó la estrategia educativa.

### Instrumentos

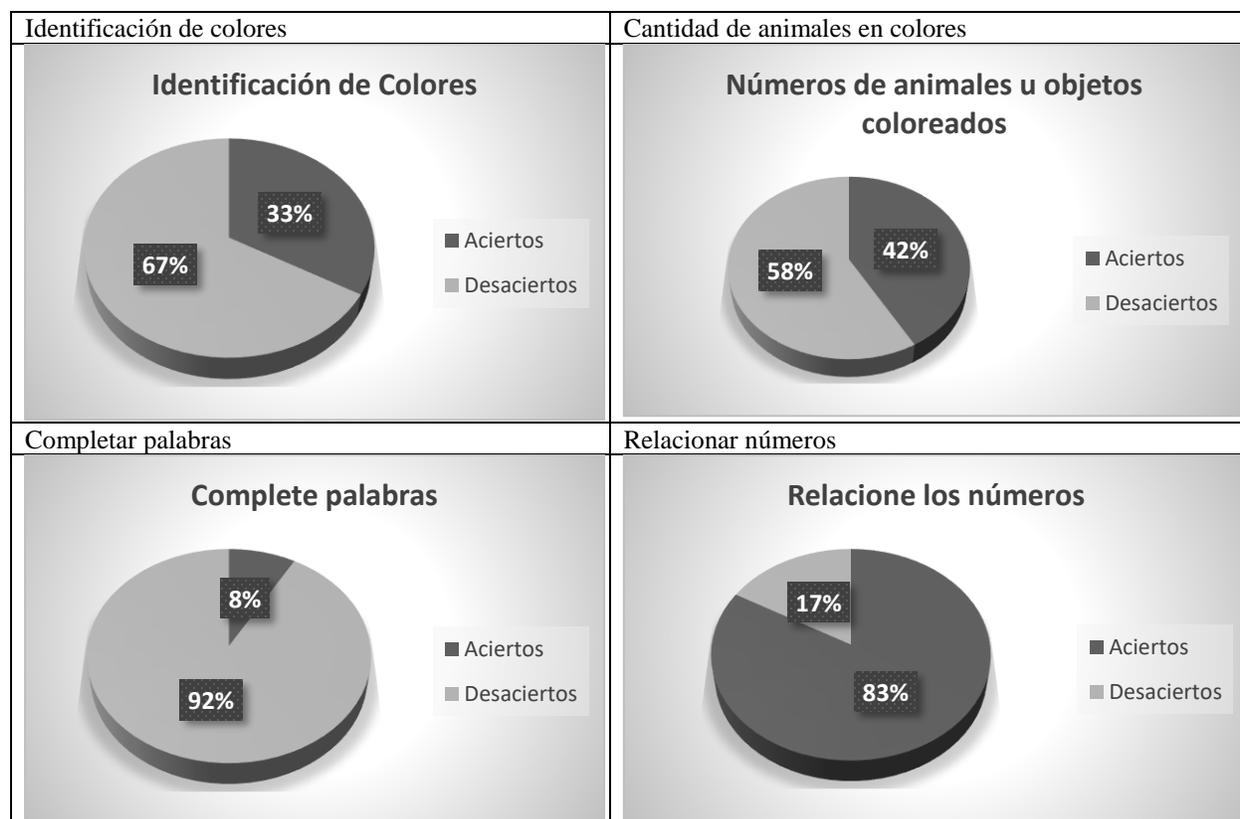
El proceso de recolección de información se llevó a cabo mediante el instrumento evaluativo Test (pre-post), que ayudó a identificar los aspectos cognitivos actuales y luego de la aplicación de los estudiantes, prueba creada a través del planeador de actividades de este grado. Así mismo, fue crucial la revisión bibliográfica y documental para indagar información utilizada por la institución educativa, tales como planeadores de áreas, recursos didácticos, entre otros.

La Calidad en investigación se en marco en la escogencia de las técnicas y métodos idóneos empleados, y mediante su aplicación, garantizar los resultados y productos de la investigación, asegurando la trazabilidad de procesos y actividades desarrolladas. Es el resultado de la aplicación de los instrumentos o unidades de información a los diferentes objetivos propuestos permitieron asegurar la calidad y validez del presente estudio con una actividad creativa de resultados.

## Resultados

### Evaluación inicial

En esta evaluación fue necesaria utilizar la prueba test (pre) a los estudiantes del grado transición del Centro Educativo Norean, compuesto de 4 preguntas de tipo cerradas las cuales arrojaron los siguientes resultados:



Fuente. Elaboración propia

Los estudiantes en su gran mayoría muestran deficiencias del idioma, por tanto, se denota falencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. De las preguntas del test realizado a los estudiantes solo una pregunta tuvo la mayor cantidad de aciertos y se identifica con la asociación de palabras con los números. Esto hace pensar que se deben diseñar e implementar estrategias que propendan por el mejoramiento de la enseñanza del idioma inglés. Así mismo, se puede mencionar que como los estudiantes están en fase de educación inicial, no es trascendental para el Ministerio de Educación Nacional, aplicar estándares, pero si resulta relevante que surjan o se creen mecanismos de apoyo adyacentes que mejoren la práctica educativa, y más en este nivel. Además de ello, las instituciones educativas rurales presentan limitaciones con respecto al manejo de tecnologías por la falta de conectividad y seguridad a la hora de adquirir equipos y ponerlos a disposición de los estudiantes.

### **Diseño de la herramienta pedagógica**

La presente estrategia pedagógica presenta sus bases en los lineamientos de la cartilla de Derechos básicos de aprendizaje de inglés en los grados de transición a 5° de primaria del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2020).

**Denominación:** La estrategia educativa innovadora tendrá por nombre, “Magicos Game”, el cual será utilizado como estrategia de apoyo para la enseñanza de la asignatura de inglés en estudiantes del grado Transición del Centro Educativo Norean

**Fundamentación:** esta estrategia se diseña teniendo en cuenta los estímulos multi sensoriales para la enseñanza en infantes, llamando la atención y creatividad en el estudiante, y haciendo parte activa de su proceso de aprendizaje. Es relevante mencionar que para este tipo de instituciones

educativas en donde hay difícil acceso de la conectividad y deficientes equipos tecnológicos, se debe recurrir a mecanismos que complementen la educación en los niños.

<b>Unidad Didáctica No. 1: The Magic Kitchen</b>	
<b>Objetivo</b>	Familiarizarse con las diferentes letras, números u objetos del idioma inglés
<b>Actividad</b>	Interpretación de textos
<b>Intensidad Horaria</b>	30 minutos
<b>Descripción</b>	<p>En la imagen de arriba. Este se utiliza para repasar y memorizar el vocabulario. Se distribuye las bandejas entre los estudiantes y echamos encima granos/harina/azúcar/sal.</p> <p>La tarea del alumno es dibujar lo que escucha de su orientador, es decir, si oye: It's a big dinosaur - dibuja un dinosaurio grande.</p> <p>It's a big sun – dibuja un sol grande.</p> <p>La bandeja también se puede usar al introducir el alfabeto o memorizar el deletreo del vocabulario. Los alumnos escriben las letras en orden y las repiten en voz alta o escriben palabras enteras pronunciadas por el profesor. Para esta ocasión, también se recomienda escribir/dibujar con un palito en el suelo/con una tiza en la acera o patio del recinto escolar</p>
<b>Espacios De Comunicación</b>	Actividad didáctica
<b>Materiales</b>	Bandejas de papel o plástico, granos/harina/azúcar/sal.



<b>Unidad Didáctica No. 2: Real Objects</b>	
<b>Objetivo</b>	Interpretar objetos de la vida cotidiana.
<b>Actividad</b>	Aprender nombres de objetos
<b>Intensidad Horaria</b>	40 minutos
<b>Descripción</b>	<p>Uso de objetos de la vida cotidiana. En esta actividad pasamos por la frutería antes de las clases o usamos materiales de apoyo. La tarea del alumno es simplemente tocar, oler, probar y decir el nombre de lo que tiene en su mano. Memorizamos los nombres de frutas y verduras jugando a la tiendita.</p>
<b>Espacios De Comunicación</b>	Actividad Didáctica
<b>Materiales</b>	Los niños deben traer sus juguetes al aula de clases



### Unidad Didáctica No. 3: Caterpillar Maze

<b>Objetivo</b>	Conocer los puntos cardinales
<b>Actividad</b>	Interpretación de los puntos cardinales
<b>Intensidad Horaria</b>	30 minutos
<b>Descripción</b>	Si queremos practicar los puntos cardinales o las direcciones, ¡debemos hacerlo al aire libre! La tarea del ciempiés formado por los alumnos es seguir las instrucciones del profesor/otro niño: a la izquierda/derecha/al norte, etc. ¡Cerramos los ojos y nos abrimos los oídos! Ready, steady, go!
<b>Espacios De Comunicación</b>	Actividad didáctica
<b>Materiales</b>	Extremidades inferiores



### Unidad Didáctica No. 4: Jump for Joy

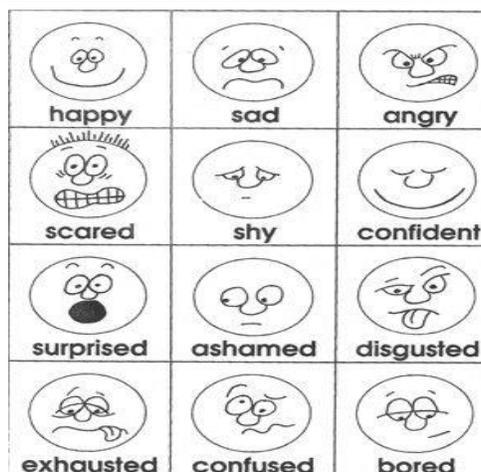
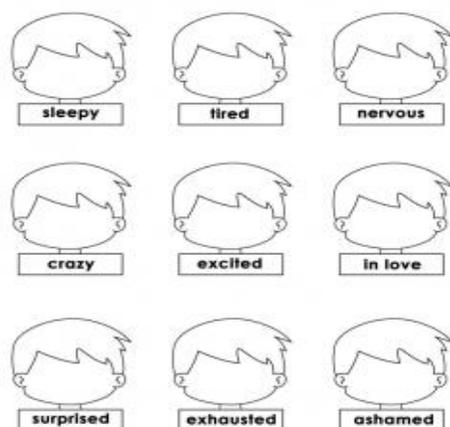
<b>Objetivo</b>	Movimiento y desplazamiento
<b>Actividad</b>	Juego de desplazamiento
<b>Intensidad Horaria</b>	30 minutos
<b>Descripción</b>	Nada es tan divertido como un movimiento. ¿En qué consiste la tarea? El grupo se coloca en un círculo. Los participantes del juego ponen solo una pierna dentro de la goma. El profesor elige la palabra mágica y la escribe en la pizarra, y luego dice diferentes palabras/frases. Cuando los alumnos oyen la palabra mágica, deben sacar rápidamente su pierna de la goma. La persona que es la última en sacar la pierna de la goma, abandona el juego, la goma como hiedra envolverá su pierna.
<b>Espacios De Comunicación</b>	Actividad didáctica
<b>Materiales</b>	goma de saltar/un elástico y zapatos sin velcros. Estos últimos también podemos quitarlos y saltar descalzos



### Unidad Didáctica No. 5. Engineering my expressions

<b>Objetivo</b>	Interpretar y analizar facciones
<b>Actividad</b>	Observación y análisis de facciones
<b>Intensidad Horaria</b>	45 minutos
<b>Descripción</b>	En esta actividad el grupo de estudiantes a través de memo fichas, realizará una mímica con expresiones de estados de ánimo con la memo ficha que sacó. Luego de representarlas, llenarán sus caritas de pintura y se pegarán en un lienzo, para retratar sus rostros reflejando emociones. Serán 12 memo fichas, de las cuales, cada participante se pintará su carita 3 veces. Al finalizar la actividad se evaluará el lienzo con la mejor presentación.
<b>Espacios De Comunicación</b>	Actividad didáctica
<b>Materiales</b>	Temperas, memo fichas, lienzo, agua y jabón, delantal. Paños húmedos y secos

Dibuja la cara de acuerdo a la emoción indicada.



### Evaluación de Resultados

La evaluación de la herramienta Mágicos Games se realizará conforme a la ejecución de cada una de las actividades, en el menor tiempo posible. Los estudiantes que sobresalgan en estas actividades tendrán puntos extras que los harán ganar diversos beneficios, estipulados en cada uno de los juegos. Es importante mencionar que los objetivos planteados en la estrategia pedagógica

estimularán diversos sentidos en los estudiantes, por lo cual los estudiantes que utilicen de mejor manera sus sentidos, también tendrán una compensación adicional.

**Producto Obtenido:** relación y familiaridad con palabras, letras y números del idioma inglés, y así adentrar al estudiante en el aprendizaje de una segunda lengua, mediante el uso de los sentidos.

Tabla 1. Sentidos asociados a los juegos de Magic Games

<i>Sentidos</i>	<i>Actividad</i>	<i>Juegos</i>
<i>Vista</i>	Engineering my expressions	Observación y análisis de facciones
<i>Escucha</i>	Caterpillar Maze	Interpretación e puntos cardinales
<i>Tacto</i>	The Magic Kitchen	Interpretación de textos
<i>Olfato</i>	Jump for Joy	Desplazamiento
<i>Gusto</i>	Real Objects	Aprender nombres

Fuente. Elaboración propia

### Discusión

La presente investigación muestra el reflejo de la deficiencia que presentan los niños en su proceso de aprendizaje en diversas asignaturas, que para este caso específico la enseñanza de una segunda lengua, como lo es el inglés. En cada uno de los objetivos desarrollados se tuvo en cuenta esa deficiencia, que a pesar que el Centro Educativo Norean es una institución del orden rural, se deben buscar mecanismos eficientes y suficientes para fortalecer los procesos de enseñanza.

Keefe mediante la estrategia de estímulo de los sentidos para la enseñanza de los niños, aporta un gran insumo para el fortalecimiento de la asignatura de inglés en niños de transición, pues ratifica que estrategias de aprendizaje tal como el juego contribuyen a mejorar estilos pedagógicos, en donde el estudiante de manera activa participa en ese proceso, a través de su estímulo, lo cual hace que esté más motivado por aprender; ello conllevó al diseño e implementación de la estrategia Magicos Games para estudiantes de transición del Centro Educativo Norean que permitiera mejorar su desempeño en el aprendizaje de la segunda lengua, que a la fecha no ha sido muy significativo, debido a la falta de motivación y estímulo en los estudiantes.

Magicos Games, es una estrategia basada en la Cartilla de derechos básicos del aprendizaje del inglés en niños de transición a 5 primaria, considerando las competencias que deben desarrollar los estudiantes de este nivel educativo. Cada una de las actividades estuvo enmarcada en una secuencia de acciones en donde se describe la actividad, el tiempo, el objetivo, los materiales e insumos y el derrotero de trabajo; esto con el fin que los docentes que impartan el área tengan toda la información necesaria para desarrollar la estrategia en los nuevos periodos lectivos.

Con respecto a la evaluación de las actividades se pudo constatar que a través de los sentidos los estudiantes pueden aprender, pues el test realizado al comienzo para la elaboración del diagnóstico, se volvió a realizar al final de la etapa, y los estudiantes tuvieron más aciertos en los resultados, lo cual da cuenta que las estrategias didácticas ayudan a fortalecer el quehacer pedagógico en los diferentes niveles educativos, que, para este caso específico, el grado transición.

### Conclusiones

Esta investigación se forma en base al diseño de una estrategia pedagógica que incluya el estímulo de los sentidos y los estilos de aprendizaje expuestos por Keefe, en el marco teórico del presente estudio, para el mejoramiento del aprendizaje de la asignatura de inglés en estudiantes del

grado transición, permitiéndole a su vez a los docentes a utilizar herramientas para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por ello, para este estudio, los rasgos cognitivos afectivos y fisiológicos fueron importantes para diseñar la propuesta dirigida al uso de juegos multisensoriales para el aprendizaje de una segunda lengua, denominada Mágicos Games que aborda tareas que implican operaciones mentales y motoras tanto de forma individual como colaborativa, implicando los sentidos, tales como la vista, el olfato, el gusto, el oído y el tacto. Cada uno de estos sentidos lleva implícito una actividad a fin de generar el estímulo para el proceso de aprendizaje del niño.

De las 4 preguntas del test realizado a los estudiantes del grado transición, solo una pregunta tuvo la mayor cantidad de aciertos y se identifica con la asociación de palabras con los números. Esta evaluación propició la escogencia de actividades para la construcción de la estrategia pedagógica en pro al mejoramiento de la enseñanza del idioma inglés. Estas actividades fueron elaboradas teniendo en cuenta la opinión del docente encargado de impartir esta asignatura en fase de educación inicial, para darle más soporte al a práctica educativa.

Con relación a la valoración de la estrategia pedagógica, resulta trascendental mencionar que, para el Ministerio de Educación Nacional, en el grado de transición no aplican estándares, pero si resulta relevante que surjan o se creen mecanismos de apoyo adyacentes que mejoren la práctica educativa, y más en este nivel.

Además de ello, las instituciones educativas rurales presentan limitaciones con respecto al manejo de tecnologías por la falta de conectividad y seguridad a la hora de adquirir equipos y ponerlos a disposición de los estudiantes.

### Referencias bibliográficas

- Alcaldía de Aguachica. (2020). Normatividad. Disponible en: [Aguachica-cesar.gov.co](http://aguachica-cesar.gov.co)
- Arceo, F. D. B., & Rojas, G. H. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista.
- Bañuelos García, Carolina. (s/f). Un estudio sobre la producción oral del idioma inglés. (Universidad Autónoma de Baja California. México. Trabajo de grado Universidad Autónoma de Baja California. Facultad de Idiomas. Disponible en: <http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v4/1/Carolinaunestudio.pdf>
- Buenaventura, N. Fajardo, A, Salgado, W. (2018). Importancia de la integración sensorial en el desarrollo y el aprendizaje infantil: aplicaciones prácticas en el aula de preescolar del colegio Instituto Técnico Internacional de Fontibón. Corporación universitaria Minuto de Dios. <http://hdl.handle.net/10656/6386>
- Cameron, L. (2001). Teaching languages to Young learners. England: Cambridge University Press
- Cantero, M. P. (2012). Psicología del desarrollo Humano del nacimiento a la vejez. Alicante.
- Cassany, D. (2011). En línea. Leer y escribir en la red. Barcelona: Anagrama
- Chamorro, María Dolores, PRATS, Nuria. (1990). La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/02/02\\_0233.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf)
- Chirandon, A. (2009). The effects of teaching English through games. Thailandia: The 2nd International Conference on Humanities and Social Sciences April 10th, 2010, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University Consultado en: <http://www.google.com.pe/#hl=es&scient=psyab&q>

- Cuenca, F. (2000). *Cómo motivar y enseñar a aprender en Educación Inicial*. España: CISS Praxis Educación.
- Delgado, A., Escurra, L. y Torres, W. (2006). *La medición en Psicología y Educación: Teoría y Aplicaciones*
- Díaz Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. DidacTIC. Recuperado de: [http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas\\_Angel%20D%C3%ADaz.pdf](http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf)
- EUSKADIEUS. (2021). Euskadielus: departamento de educación, política lingüística y cultura. [en línea] [http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-2459/es/contenidos/informacion/dia6/es\\_2027/adjuntos/zubirik\\_zubi/materiales\\_educacion\\_primaria/HIZKUNTZA/21c\\_\\_enf-comu.pdf](http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-2459/es/contenidos/informacion/dia6/es_2027/adjuntos/zubirik_zubi/materiales_educacion_primaria/HIZKUNTZA/21c__enf-comu.pdf)
- Fandiño-Parra, Y. J., Bermúdez-Jiménez, J. R., Lugo-Vázquez, V. E. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. *Colombia Bilingüe. Educ. Vol. 15, No. 3, 363-381.*
- García Caicedo Érica Vanessa (2007). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “b”, del cedit Jaime pardo leal. Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Lengua Castellana, inglés y francés: Universidad de la Salle*
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista Pilar. (2016). *Metodología de la investigación*. Sexta Edición. México D.F. Mc Graw Hill/Interamericana de editores S.A.
- Instituto Cervantes. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Centro Virtual Cervantes. Disponible en internet: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Jacobs, George. (2021). *Using Games in Language Teaching* [en línea] <http://wenku.baidu.com/view/d0fd5b693968011ca2009122?fr=prin>
- Kolb, D. (1984), *Experiencia de aprendizajes*. Nueva York: Prentice Hall
- Martínez Esmeralda, Hincapié Gloria. (2014). *La ludoteca: Estrategia Didáctica para Fortalecer las Habilidades Comunicativas Mediante el Juego*. Bogotá: Tesis: Universidad de la Salle (Lic. En Ciencias de la Educación especialidad en Lenguas Modernas)
- Ministerio de Educación Nacional. (2011). *Colombia aprende*. Consultado: 7 de agosto de 2015 Disponible en: [http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/articles312270\\_Competencias\\_doc.pdf](http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/articles312270_Competencias_doc.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional MEN. (2020). *Derechos básicos del aprendizaje del inglés en grados de transición a 5° de primaria. Cartilla didáctica*. Colombia Bilingüe. <https://www.englishtimevalle2020.com/wp-content/uploads/2020/10/DBA-TRANSICIO%CC%81N-Y-PRIMARIA.pdf>
- Moreno, O, Moreno, F. (2015). *Utilización de materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Universidad Católica San Antonio de Murcia. Edición especial (2). ISSN: 1012-1587
- Ortiz Gutiérrez, J. Roha Ramos, D. Rodríguez Nieto, Víctor. (2009). *Comprensión oral: un acercamiento al trabajo de aula*. Universidad Javeriana. Bogotá. Trabajo de grado. Universidad Javeriana. Facultad de Educación.

- Rodríguez, García. (s/f). Las estrategias de aprendizaje y sus particularidades en Lenguas extranjeras. Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado el 25-08- 2015 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/965Rodriguez.PDF>
- Sampieri, R. (2001). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.
- Bautista, J. Sabogal, G. (2020). Explorando descubro mi entorno a través de mis sentidos. Monografía. Universidad politécnico gran colombiano. <http://hdl.handle.net/10823/2193>
- The Internet Tesl Journal. (2005). Games & Activities for the ESL/EFL Classroom. Disponible en The Internet TESL Journal web: <http://iteslj.org/c/games.html>
- Villacrés Camino, María Augusta. (2015). Estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1, para obtener el título de magister en ciencias de la educación, Universidad Técnica de Ambato (Ecuador)
- Vygotsky, L. (1926/2001). Psicología Pedagógica. (Trad). Buenos Aires: Aique. Capítulos: 4 y 19