

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS  
“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”.**

***TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO  
DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.  
MENCIÓN EDUCACIÓN DE ADULTO.***

**TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MOTIVAR HACIA  
EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES  
DEL SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD OBRERO  
CAMPESINA “SANTOS CARABALLÉ”.**

**AUTORA: Lic. Alberta Pérez Quintero.**

**Sancti Spíritus.  
2010.**

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS  
“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”.**

***TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO  
DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.  
MENCION ENSEÑANZA ADULTO.***

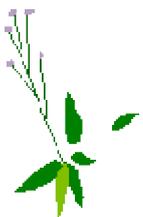
**TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MOTIVAR HACIA  
EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES  
DEL SEGUNDO SEMESTRE DE LA FACULTAD OBRERO  
CAMPESINA “SANTOS CARABALLÉ”.**

**AUTORA: Lic. Alberta Pérez Quintero.**

**TUTOR: MSc. Jaime Canales Clemente.**

**Sancti Spíritus.  
2010.**

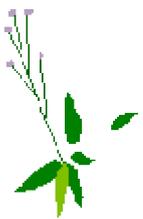
# *Agradecimientos*



## **AGRADECIMIENTOS**

- Ø A mi tutor, Jaime Canales Clemente: por guiarme, ofrecerme orientaciones y recomendaciones durante la materialización de este trabajo.
- Ø A Odanis: quien ha puesto todo su empeño y esfuerzo porque todo salga bien.
- Ø A Alfredo Delgado: por toda su ayuda y cooperación, por sus recomendaciones en el diseño y estructura de la tesis.
- Ø A Abel Santos Santos: por toda la ayuda brindada incondicionalmente.
- Ø A todos mis alumnos y personas que de una forma u otra han contribuido en que este sueño sea realidad.

# *Dedicatoria*



## DEDICATORIA

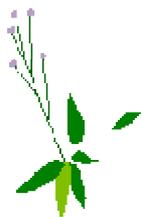
- Ø A mi esposo: quien me ha brindado todo su amor, ayuda y comprensión en el desarrollo de esta tesis.
  
- Ø A mis hijos, Yanelys y Yunier: porque son mi inspiración para ser cada día mejor.
  
- Ø A mi padre, fallecido, madre y hermanos: por todo el apoyo brindado en toda mi vida de estudiante y trabajadora.
  
- Ø A Katia: quien me ha brindado todo su apoyo para el logro de esta meta.
  
- Ø A Yobisley y familia: por toda su ayuda y cooperación desinteresada en este importante empeño.



*“Conocer el Inglés y hasta el Francés... va a ser una de las manifestaciones de cultura y de una cultura general integral de nuestro pueblo”*

*Fidel Castro Ruz  
(2001)*

# *Índice*

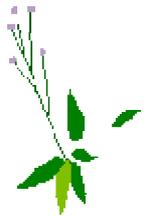


**ÍNDICE**

Pág

<b>Introducción:</b>	1
<b>CAPÍTULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS METODOLÓGICO SOBRE LA MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS</b>	10
1.1. Reflexiones teóricas sobre el aprendizaje del idioma Inglés en las diferentes etapas.	10
1.1.1 Antecedentes históricos del proceso de enseñanza aprendizaje del Idioma Inglés.	11
1.1.2 Consideraciones metodológicas de la enseñanza del idioma Inglés en adultos.	15
1.1.3 La enseñanza de idioma Inglés en adultos.	16
1.2 Reflexiones psico-pedagógica sobre el estudio de la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.	18
1.2.1 El profesor como motivador. La tarea del profesor de idioma.	25
1.3 Algunas reflexiones teóricas sobre el papel de la actividad lúdica en el desarrollo de la motivación hacia el aprendizaje.	29
<b>CAPÍTULO II ESTUDIO DIAGNÓSTICO Y DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PROPUESTOS</b>	36
2.1 Resultado del diagnóstico inicial.	36
2.1.1 Análisis e interpretación de los instrumentos aplicados.	36
2.2 Fundamentación y presentación de los juegos didácticos dirigidos a motivar los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma Inglés.	40
2.2.1 Propuesta de juegos didácticos	44
2.3 Validación de los resultados obtenidos en el pre experimento, sobre juegos didácticos para contribuir a elevar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma Inglés	58
<b>Conclusiones.</b>	61
<b>Recomendaciones.</b>	63
<b>Bibliografía.</b>	64
<b>Anexos.</b>	69

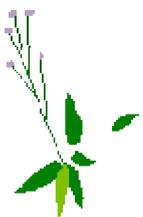
# *Resumen*



## **SÍNTESIS**

En la presente investigación se plantea como objetivo validar juegos didácticos para contribuir a la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina "Santos Caraballé", constituyendo una herramienta de alto valor, haciendo que los estudiantes en el curso del juego utilicen el idioma y se comuniquen mejor, elevando su nivel cultural y brindando posibilidades de realización personal. La investigación se sustenta en la filosofía marxista que considera al sujeto como elemento activo y transformador de la realidad objetiva y de sí mismo, y tiene como basamento psicológico la concepción histórico-cultural de L. S. Vigotsky. Los métodos de investigación usados, como la observación, el análisis y síntesis, inducción-deducción y el histórico-lógico, entre otros, sustentaron y demostraron que los juegos que se implementaron en la práctica lograron los resultados esperados, cambiando la atmósfera dentro del aula, así como la motivación por aprender más y usar este idioma en la vida cotidiana.

# *Introducción*



## **Introducción**

El idioma Inglés es la lengua nativa de más de trescientos millones de personas, expandiéndose por todo el mundo, como un instrumento de comunicación. Este es el resultado de la expansión imperialista de Gran Bretaña durante los siglos XVIII y XIX y de los Estados Unidos en el siglo XX, convirtiéndose en un arma política de dominación, obstaculizando el desarrollo de la comunicación. Hoy la globalización en la información ha cambiado el papel del mismo, de un idioma de dominación extranjera de reglas, a un instrumento de unidad y cooperación internacional.

Este idioma es ampliamente usado como un medio de comunicación en el mundo, principalmente en el campo de la cultura, la ciencia, la tecnología, la medicina, el deporte y el comercio. Es el idioma extranjero principal que se imparte en la mayoría de los sistemas educacionales de diferentes países, es utilizado en la comunicación por Internet y en la mayoría de las emisoras de radio y televisión del mundo.

Las primeras evidencias de la enseñanza del idioma Inglés en Cuba datan desde el período colonial. En el año 1836, esta materia solo se impartía en algunos colegios de manera elemental y solo tenían acceso a ella personas ricas o adineradas; sin embargo, con la intervención norteamericana a finales del siglo XIX y principios del XX, el país tenía una dependencia total en todos los sectores de los Estados Unidos; en la educación se comenzó a imitar el modelo norteamericano el cual tenía un carácter elitista. (García Galló, G.J. 1978: 25-26).

En este sentido es interesante mencionar algunos pedagogos, filósofos, sociólogos y psicólogos que desde fines del siglo XVIII y hasta la actualidad han desarrollado su labor en aras de orientar a maestros y profesores con el objetivo de resolver esta problemática, dentro de ellos se encuentran Félix Varela, José de la Luz y Caballero, Enrique José Varona, José Martí, Rosa Antich de León, Viviana González Maura, Diego Jorge González Serra, Alfredo Manuel Aguayo.

Con el triunfo de la Revolución se producen cambios y transformaciones en el sistema educacional que también influyen en la enseñanza de idiomas, al incluirse como parte de la formación multifacética y armónica de las nuevas generaciones, sustentada en la política exterior del Partido y del Estado sobre la base de la amistad, la solidaridad y la colaboración con otros pueblos del mundo.

En el año 1961 la enseñanza del idioma Inglés comenzó en las Escuelas de Idiomas, también se incluyó en la Enseñanza Secundaria Básica y a partir de la Reforma Universitaria de 1962, esta asignatura formó parte del currículo en el plan de estudio de las distintas carreras universitarias.

En la colosal batalla de ideas que libra el pueblo cubano con el propósito de elevar el nivel cultural, general, integral como garantía de la continuidad de la Revolución y como parte de la Tercera Revolución Educacional, se ha tenido presente el estudio de idiomas para toda la población. Un ejemplo claro lo constituyen los cursos de Universidad para Todos en idioma Inglés, Francés, Italiano, Portugués y Alemán, impartidos por diferentes canales televisivos y en diferentes horarios. Desde la educación primaria y hasta la universidad, su estudio es considerado como completamiento de cada nivel de enseñanza, teniendo en cuenta las características e intereses de los estudiantes en cada etapa.

Se han impartido tres cursos de Inglés y actualmente se está impartiendo un cuarto curso, en el programa de Universidad para Todos, con orientaciones específicas de pronunciación, ampliación de vocabulario e interesantes aspectos sobre la cultura de los países de habla inglesa, la inclusión de video-clases en el currículo de la Educación Primaria, Secundaria, Preuniversitaria y tele-clases para adultos, con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofrecer nuevas oportunidades para la interacción y comunicación de este idioma extranjero, lo cual constituye una vía para lograr una cultura general integral.

Entre las ventajas que brinda el aprendizaje de esta lengua extranjera se destacan: -Más posibilidades para el desarrollo y dominio del idioma Inglés y para comenzar el estudio de otro.

-Enriquece y realza el desarrollo mental e intelectual, proporcionando más

flexibilidad en el pensamiento.

-Garantiza una correcta pronunciación, puesto que generalmente su imaginación ayuda a desarrollar las funciones comunicativas.

-Se perfeccionan habilidades como la comprensión auditiva y la lectura.

-Familiariza al estudiante con la cultura de otros pueblos, lo cual contribuye a la formación de la conciencia humanista y a elevar su nivel cultural.

El estudio de nuevos sonidos reclama el desarrollo de habilidades que le permitan obtener fluidez en el habla de cualquier idioma, fundamentalmente del Inglés, entonces se hace necesario dominar un idioma y tener los elementos básicos, teniendo en cuenta las habilidades para comunicarse o sentirse motivado para ello, lo que presupone la necesidad de búsqueda de vías que permitan atraer la atención de los estudiantes hacia este conocimiento, despertar el interés, motivarlos por invertir esfuerzos en aprender, progresar y a la vez promover un proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador, revelando la importancia práctica que tienen los contenidos, estimulando la formación del sentir y el proceso valorativo, llevándolos consecuentemente a que interioricen como necesidad su descubrimiento.

A partir de un estudio realizado con estudiantes de segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina "Santos Caraballé", de Iguará, se detectó que aún existen insuficiencias en la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés observándose:

-El desinterés por la asignatura.

-Poca participación en clases.

-Limitaciones al hacer los ejercicios de forma independiente.

-No ven el estudio de este idioma como una forma más de expresar lo que piensan y sienten.

-Cuando observan una película se conforman con leerla en español y disfrutar su contenido, sin tener en cuenta la audición para hablar correctamente y su

contenido para conocer elementos relacionados con la cultura de los pueblos de habla inglesa, lo que obstaculiza la posibilidad de elevar su nivel cultural.

-De la música les interesa el ritmo y los artistas, pero no su contenido ni el idioma utilizado en ellas.

-De acuerdo al lugar donde se encuentra la escuela y las características de este tipo de estudiantes no valoran las posibilidades futuras y de realización personal que le puede ofrecer el aprendizaje de este idioma para su formación general integral.

Por la problemática planteada anteriormente se declara en esta tesis como **problema científico:**

¿Cómo contribuir a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará?

Para tratar el mismo se señala como **objeto de estudio:** el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

El **campo de acción:** la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

Para dar solución a este problema se formuló el siguiente **objetivo:**

Validar juegos didácticos que contribuyan a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará.

Para lo que se formularon las siguientes **preguntas científicas:**

1)-¿Qué fundamentos teórico-metodológicos sustentan la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés?

2)-¿Cuál es el estado actual en que se expresa el nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará?

3)-¿Qué características deben tener los juegos didácticos que se proponen para contribuir a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los

estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará?

4)-¿Qué resultados se pueden obtener con la aplicación de juegos didácticos para contribuir a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará?

Para darle cumplimiento a las preguntas científicas se plantean las siguientes **tareas científicas:**

1. Sistematización de los sustentos teórico-metodológicos que fundamentan la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.
2. Diagnóstico del estado actual de la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará”.
3. Elaboración y aplicación de juegos didácticos que contribuyan a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará.
4. Constatación de los resultados obtenidos de la aplicación en la práctica escolar de los juegos didácticos, que contribuyan a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará.

Durante el desarrollo de la investigación se tomó como base el método general dialéctico-materialista y diferentes métodos de investigación tanto del nivel teórico, del nivel empírico y del nivel matemático-estadístico.

#### **Métodos del nivel teórico:**

**Análisis-síntesis:** En la determinación de las dimensiones e indicadores para evaluar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina “Santos Caraballé” y en la elaboración de los instrumentos de investigación. Además, permitió llegar a

generalizaciones sobre elementos teóricos.

**Inducción-deducción:** Posibilitó hacer los razonamientos pertinentes al enfocar el problema, sus causas y vías de solución.

**Histórico-lógico:** Permitió argumentar los antecedentes del desarrollo de la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en diferentes períodos históricos.

**Métodos del nivel empírico:**

**Observación:** Permitió obtener información del desarrollo alcanzado por los estudiantes sobre la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

**Análisis documental:** Permitió informarse acerca de los lineamientos del MINED en cuanto a la enseñanza del Inglés en el segundo semestre de adultos.

**Pre experimento:** Permitió constatar la efectividad de la variable independiente.

**Métodos del nivel matemático y estadístico.**

**Cálculo porcentual:** Con el objetivo de procesar los datos y expresar cuantitativamente los resultados a través de tablas y gráficos.

La utilización de estos métodos permitió analizar el origen del problema, sus peculiaridades, inferir la vía de solución, procesamiento de los datos, antes, durante y después de la propuesta y arribar a conclusiones.

**Población y muestra:**

La población está compuesta por 25 estudiantes de segundo semestre de la Facultad Obrera Campesina “Santos Caraballé”, de Iguará y la muestra escogida de forma intencional no probabilística, la conforman los 25 estudiantes de segundo semestre, lo que representa el 100% de la población.

**Caracterización de la muestra:**

De la muestra seleccionada 15 son del sexo femenino y 10 del sexo masculino. Sus edades oscilan entre los 18 y 49 años. Cinco son solteros, 18 son casados y dos divorciados, 15 son madres con uno y dos niños y 12 son padres con uno y dos niños también. Son jóvenes adultos que se reinsertan en el sistema nacional de educación después de haber interrumpido sus estudios durante varios años por

diferentes causas, con el objetivo de alcanzar el nivel medio superior, se caracterizan por un aprendizaje promedio, cinco estudiantes aventajados, 12 estudiantes promedio y ocho estudiantes de bajo rendimiento, en su mayoría procedentes de zonas campesinas, presentando problemas en cuanto a la forma de expresarse en la lengua materna, lo que repercute de forma negativa cuando hacen uso del idioma Inglés, por lo que no se sienten motivados hacia el aprendizaje del mismo, expresando limitaciones en el uso de las habilidades del idioma, escaso dominio de las funciones comunicativas, poco interés por conocer su utilidad, no se interesan por aprenderlo, ni utilizarlo en la vida cotidiana, ser de distinta procedencia social y haber reestructurado sus proyectos de vida previamente; no obstante, existen potencialidades en ellos para motivarlos hacia el aprendizaje de este idioma, si se tiene en cuenta que poseen algunos conocimientos relacionados con vocabulario, estructuras gramaticales y uso de algunas funciones comunicativas, las cuales constituyen elementos que sirven de base para motivarlos hacia el aprendizaje de este idioma; también se encuentran en la edad adulta, etapa donde aparece la autoconciencia crítica, van ganando en estabilidad, autonomía, y realización de la personalidad, para lograr mayor desarrollo afectivo-volitivo, de autoconocimiento, reflexión, decisión, comunicación, creatividad, independencia, que le permite elaborar nuevos propósitos así como reestructurar algunas motivaciones. Expresan valentía, entrega y dominio de sí mismo, desarrollo vivencial en las relaciones interpersonales, persistencia para lograr los objetivos propuestos, todo lo cual se tuvo en cuenta en la elaboración de los juegos didácticos.

**Variable independiente:** Juegos didácticos.

La autora de la investigación asume como juegos didácticos o de aprendizaje a aquellos juegos de reiteración donde se logra traducir los objetivos y contenidos de la enseñanza a una concepción lúdica, que por un lado resulte eficiente para el aprendizaje del idioma Inglés, y por otro, provoque placer de los estudiantes en el juego, generando entusiasmo, imaginación, fantasía, comunicación, creatividad, desarrollando hábitos y habilidades; con su uso los estudiantes desarrollan el lenguaje, juicios, conclusiones; son una herramienta efectiva para lograr

motivaciones y desarrollar diferentes intereses cognoscitivos en la lengua inglesa, contribuyendo al adiestramiento y uso del idioma en situaciones en las que es más útil y significativo, por lo que se considera pertinente a este proyecto.

**Variable dependiente:** la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

### **Operacionalización de la Variable Dependiente.**

La autora de esta tesis define como nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés, al conjunto de procesos psíquicos que regulan la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare, adquiera los conocimientos, habilidades, capacidades que le permitan aprender el idioma Inglés para que posteriormente pueda trabajar y ser útil a la sociedad.

Para evaluar la variable dependiente se determinaron las siguientes dimensiones con sus indicadores.

#### **Dimensiones:**

##### **Dimensión 1: Cognitiva.**

1.1 - Conocimiento que poseen de las habilidades del idioma.

1.2 - Dominio demostrado de las funciones comunicativas.

##### **Dimensión 2: Motivacional.**

2.1 - Motivación expresada para conocer la utilidad del idioma Inglés.

2.2 - Interés que poseen por el aprendizaje del idioma Inglés.

##### **Dimensión 3: Procedimental.**

3.1- Nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma.

3.2- Nivel en que aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

**Novedad científica:** En la investigación se expresa desde un punto de vista científico, la utilización del idioma con el empleo de información subliminal, no recogidos en ninguna bibliografía, la cual hace que el alumno en el curso del

juego, utilice el idioma y lo incorpore como necesidad en la solución de los juegos didácticos, pues hasta este momento, la misma era resuelta de forma temporal y no secuencial a partir del empirismo, dando solución a la problemática de la falta de motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés, en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina "Santos Caraballé".

Esta investigación **aporta 15 juegos didácticos**, donde se logra traducir los objetivos y contenidos de este nivel de enseñanza a una concepción lúdica; que por un lado resulte eficiente para el aprendizaje del idioma Inglés, utilizando el mismo en el curso de los juegos, y por otro, provoque placer en los estudiantes, motivándolos por su aprendizaje en situaciones en las que el idioma es más útil y significativo; son amenos, sencillos, flexibles, dinámicos, poseen carácter participativo, crean placer, efectividad, entusiasmo; generando entusiasmo, fantasía, ingenio, comunicación, creatividad, emociones, sentimientos y estados de ánimo positivos a través de la competencia, al mismo tiempo desarrollando hábitos y habilidades que le permitan comunicarse en lengua extranjera, comprender información oral y escrita, expresarse sobre temas familiares a su vida escolar y social, aportando experiencias a otros profesores.

El contenido del informe presenta una introducción que recoge el análisis histórico- lógico del problema. Un capítulo uno, donde aparece la fundamentación del objeto de estudio y el campo de acción, donde se exponen los referentes teórico-metodológicos dado por una serie de autores y en el capítulo dos, el resultado del diagnóstico inicial, la propuesta de juegos didácticos, el análisis de los resultados finales de la investigación, así como, las conclusiones, recomendaciones y anexos.

# *Desarrollo*



## **CAPÍTULO I FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS SOBRE LA MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

En este capítulo se analizan los referentes teóricos y metodológicos del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés y de las teorías sobre la motivación hacia su aprendizaje.

### **1.1 Reflexiones teóricas sobre el aprendizaje del idioma Inglés en las diferentes etapas**

El aprendizaje es algo que las personas normalmente hacen a través de sus vidas y no tiene que haber un profesor. Pero nadie ha visto como esto ocurre, como una actividad, es invisible. La enseñanza es una actividad observable. Posiblemente es por eso que se habla más de técnicas de aprendizaje que sobre el proceso de aprendizaje. Es reconocido que una buena técnica de aprendizaje es la que funciona, pero se olvida, que si funciona es porque de alguna manera armoniza con las técnicas de aprendizaje de los estudiantes. (Abbot, Ferry y otros. 1997: 14).

El hombre recibe y almacena información, imita y repite, piensa y crea, se considera que todo esto juega parte en el aprendizaje de un idioma, aunque el proceso por ningún medio es completamente entendido. (Abbot, Ferry y otros. 1997: 14)

Cuando se pregunta ¿Cómo aprende una persona?, la respuesta es desconocida.

Se considera que el aprendizaje exitoso comprende como mínimo 3 aspectos:

- 1)- Ser capaces de entender algo.
- 2)- Ser capaces de recordar.
- 3)- Ser capaces de hacer uso de ello.

Pero, por supuesto no siempre hay éxito en las tres. (Abbot, Ferry y otros. 199:15).

El aprendizaje humano es un proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser construidos en la experiencia socio-

histórica, en la cual se producen, como resultado de la actividad del individuo y de la interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad. (Pozo, J. I. 2002:30).

Educación, aprendizaje y desarrollo son procesos que poseen una relativa independencia y singularidad propia, pero que se integran en la vida humana conformando una unidad dialéctica. El papel de la educación ha de ser el de crear desarrollo a partir de la adquisición de aprendizajes específicos y relevantes por parte de los educandos. Pero la educación se convierte en promotora del desarrollo solamente cuando es capaz de conducir a las personas más allá de los niveles alcanzados en un momento determinado de su vida, y cuando propicia la realización de aprendizajes que superen las metas ya logradas. (Silvestre, M, Zilberstein, J. y otros. 2002:16).

En estas definiciones se puede apreciar como esta unidad dialéctica entre educación, aprendizaje y desarrollo no solo contribuye al conocimiento, sino que conduce a los estudiantes a niveles superiores a los ya alcanzados, los lleva a ser capaces de transformar el mundo que los rodea, promueve el desarrollo integral de la personalidad del educando, garantizando la unidad y equilibrio de lo cognitivo y lo afectivo-valorativo en su desarrollo y crecimiento personal.

### **1.1.1 Antecedentes históricos del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés**

Dentro de los aprendizajes a los que el hombre está expuesto, por lo que esto representa para su propia supervivencia está el de idiomas. Es parte de la cultura de las personas y el principal medio por el cual los miembros de una sociedad se comunican; por lo que el propio desarrollo de la sociedad y del hombre mismo hizo necesario que éste para comunicarse, intercambiar, y alcanzar niveles más altos, ya sea de aprendizaje o mejoras económicas aprendiera idiomas.

El aprendizaje de idiomas es justamente un fenómeno no reciente; Rosa Antich de León afirma que desde la antigüedad, la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras ha estado presente, el Latín, el Griego y el Hebreo se les enseñaba a

las clases privilegiadas. En Grecia y Roma se le concedía una significación especial al estudio de la gramática para el que se empleaba la traducción como recurso importante en la fijación de palabras y oraciones. (Antich de León, R. 1986:74-75).

La enseñanza de lenguas extranjeras en Cuba tiene sus inicios en Santiago de Cuba en 1523; allí se enseñaba gramática a los clérigos y a los sirvientes de la iglesia. A principios del siglo XVII por disposiciones reales se comienza la enseñanza de la lengua castellana a los indios.

En el año (1607) se fundó en La Habana el Seminario Tridentino y se comienza a impartir el latín y la moral cristiana, representando un hito en el desarrollo de la educación durante el período colonial. En Cuba existía interés por aprender el idioma Inglés, durante esta etapa el estudio de la lengua inglesa fue muy restringido. Solo algunas personas adineradas la recibían en sus casas y esta lengua era impartida por profesores particulares.

Varela Morales, F. (1817) en su pensamiento educativo se pronunció sobre la educación de la mujer, porque ellas recibieran educación intelectual, física, artística, así como idiomas para enriquecer su cultura.

E. Ferrán (1886) alega que en el período de la guerra de los Diez Años, I. Agramonte creó en su campamento una academia en la cual se impartía lengua inglesa a la par de otras asignaturas.

José Martí Pérez (1890) expresó la necesidad de estudiar las “lenguas cultas”: Inglés, Francés, Alemán, en lugar del Griego y el Latín que por ser lenguas muertas no ofrecían ninguna utilidad; estudioso e intelectual de su época vio la necesidad del estudio de lenguas extranjeras al expresar: “Es bueno aprender una lengua y mejor aprender dos a la vez” (Valdés Galárraga. R. 2003:302). Durante su permanencia en los Estados Unidos como emigrado político; la necesidad de desempeñarse en nuevos empleos en Nueva York lo obliga a estudiar esta lengua, para después trabajar en revistas, diarios, realizar traducciones y escribir artículos periodísticos.

Con la intervención norteamericana (XIX-XX) el gobierno en su propósito

fundamental de anexarse a Cuba, ofreció atención priorizada al estudio de la lengua inglesa, pues era de esperar que ante las perspectivas de desarrollo comercial y mercantil entre los Estados Unidos y Cuba, se hiciera imprescindible el dominio de esta lengua.

El plan Varona (1900) eliminó el latín y dio carácter opcional al estudio del Inglés y el Francés.

La psicología conductista estadounidense incidió en la enseñanza de las lenguas extranjeras en Cuba a partir de 1940 y ya en la década del 50 esta corriente se manifestó en los planteles de diversos sectores religiosos, las escuelas de comercio, de idiomas y las escuelas militares, en las que se fue penetrando la ideología del modo de vida norteamericano.

En el contexto cubano durante esta etapa fueron elaborados textos, manuales y el libro para el maestro por Leonardo Sorzano Jorrín, precursor de la enseñanza del idioma Inglés en Cuba en el siglo XX.

El Método Jorrín para la enseñanza del Inglés se aplicó en los Institutos de Segunda Formación Sistemática y Superación de los profesores de idiomas y en los Centros Especiales hasta la década del 50, lo que constituyó un impulso a la divulgación de dicho idioma, incluyendo también su aprendizaje por los más amplios sectores de la población que no alcanzaban estudiar en nivel medio o superior. (Antich de León, R. 1986:79).

A partir de los años 60 el idioma Inglés se imparte en el nivel de Secundaria Básica a través del método audiovisual. El Estado cubano en este mismo año creó las escuelas de idiomas, cuya tarea fundamental era la de contribuir a la ampliación de la formación político-ideológica, científico-técnica, intelectual y estética de los trabajadores y estimular sus intereses cognoscitivos mediante el desarrollo de las capacidades, habilidades y hábitos relacionados con el aprendizaje de lenguas extranjeras. (Engelhardt H. 1980:3).

La Reforma Universitaria (1962) produjo cambios en el Sistema Educativo, al introducirse la asignatura Inglés en el plan de estudio de diferentes carreras en las universidades cubanas.

En las Tesis y Resoluciones sobre política educacional del Primer Congreso del Partido Comunista de Cuba (1975), fueron planteados los objetivos generales de la enseñanza de lenguas extranjeras en cada subsistema, a partir de los fines de la educación y como resultado se elaboraron planes de estudios, programas y textos, para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Inglés. (Antich de León, R. (1986:89)

Alrededor de la década del 70, se produce un viraje radical en la enseñanza de idiomas con el enfoque comunicativo, concretado en lo que se conoce desde entonces como la enseñanza comunicativa de idiomas, (Irizar Valdés, A. 1996:52-53), por lo que la enseñanza del idioma Inglés comenzó a transitar por nuevas vías, más amplias, con una concepción más integral y abarcadora. A partir del curso escolar 1979-1980 se combinó la enseñanza de la lengua inglesa con la lengua rusa en la Enseñanza Secundaria Básica, esta última utilizaba el método práctico-consciente, el que aportó experiencias muy valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Ruso, sin embargo, los avances en la enseñanza del idioma Inglés fueron muy limitados. (Sosa López, G. 2003:19).

La enseñanza del idioma Inglés también se extendió al Curso de Superación Integral para Jóvenes, que surge en el país como una necesidad inmediata de proporcionarle superación y continuidad de estudios a todos aquellos jóvenes que por diferentes motivos se encontraban desvinculados del trabajo y el estudio.

Posteriormente, en el discurso pronunciado en la graduación del Curso Emergente de maestros primarios en Melena del Sur, el 15 de marzo del 2001, se anuncia la posibilidad de que el Inglés comience a enseñarse en las escuelas primarias al plantear según Fidel Castro Ruz (2001) que:” conocer el Inglés y hasta el Francés... va a ser una de las manifestaciones de cultura y de una cultura general integral de nuestro pueblo”

Comienza la enseñanza del idioma Inglés, Francés, Alemán, Portugués y el Italiano a través del programa televisivo Universidad para Todos, corroborando los cambios y la importancia del aprendizaje de idiomas expresados al afirmar Fidel que “...nosotros aspiramos a que nuestros ciudadanos hablen por lo menos, cinco

idiomas, como parte de una cultura general integral...”. (Castro Ruz, F. 2004:9)

### **1.1.2 Consideraciones metodológicas de la enseñanza del idioma Inglés en adultos**

El Sistema Nacional de Educación de Cuba incluye la enseñanza de lenguas extranjeras como parte de la formación multilateral y armónica de las nuevas generaciones, como medio de comunicación oral y escrita. Esto significa no solo desarrollar en los alumnos los conocimientos, hábitos y habilidades necesarios para comunicarse en ella oralmente y por escrito, sino también desarrollar sus capacidades para que puedan valerse de la lengua extranjera como medio de desarrollo.

La metodología de lenguas extranjeras requiere, en primer lugar, del conocimiento profundo de la relación entre el pensamiento y el lenguaje, el cual solo es posible a partir de la interpretación materialista-dialéctica del origen del hombre y, con él, el pensamiento y la palabra.

En cada momento de su actuación docente el profesor debe tomar como punto de partida los conceptos fundamentales que definen la naturaleza del pensamiento y el lenguaje a fin de aplicarlos consecuentemente.

Estas premisas permiten a los profesores de lenguas comprender que su labor no está encaminada sólo a la enseñanza de las formas del idioma, ya que, dada la unión del lenguaje con el pensamiento, las formas lingüísticas no deben presentarse sin una estrecha relación con su contenido, es decir, con su significado y su utilización.

En las etapas iniciales de la enseñanza de idiomas, el uso de medios visuales constituye un vehículo entre la palabra y su significado, lo que propicia la asimilación directa y elimina gradualmente la traducción de la mente de los alumnos.

La enseñanza de lenguas extranjeras ha de ir de lo concreto (el habla) a lo abstracto (las reglas).

Hay que desarrollar en los alumnos hábitos y habilidades que le permitan la

utilización práctica del idioma.

Las actividades prácticas en la clase de idiomas comienzan guiadas por el maestro y gradualmente se desenvuelven de alumno a alumno; los hábitos y habilidades en esta actividad permiten la aplicación en la comunicación con otras personas, especialmente con los portadores de la lengua que se enseña.

Por su contenido y por los métodos que utiliza, la metodología debe pues contribuir a que el profesor pueda encontrar respuesta a una serie de interrogantes de vital importancia para el desarrollo de su trabajo, al brindarle una guía para la acción basada en una teoría científica coherente. Entre estas interrogantes hay cuatro que son fundamentales por su carácter:

¿Quién es el que aprende?

¿Qué necesita aprender?

¿Por qué y para qué necesita aprender?

¿Cómo puede aprenderlo?

En los objetivos priorizados del MINED, se plantea: “Mantener el control permanente de los logros de la enseñanza en todos los niveles y adoptar las medidas que estimulen la dedicación al estudio, en particular Matemática, Español, Historia e Inglés”, lo cual evidencia la atención priorizada a la enseñanza de este idioma para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, de ahí que constituye una necesidad continuar buscando vías, procedimientos y nuevas formas que propicien el desarrollo de este proceso en correspondencia con las demandas que emanan de las orientaciones establecidas.

### **1.1.3 La enseñanza de idioma extranjero en adultos**

Los adultos poseen un mayor desarrollo de la memoria y del intelecto que los niños y adolescentes, así como vivencias más amplias y el conocimiento más práctico y profundo de la realidad objetiva. Esto les permite captar mejor los elementos extralingüísticos (situaciones, gestos, entonaciones afectivas,) inferir significado por su contexto y establecer generalizaciones e interrelaciones.

Los adultos tienen mayor capacidad de concentración en el estudio cuando disponen de tiempo necesario, cuando tienen un nivel cultural general aceptable y cuando se proponen hacer el esfuerzo de estudiar. Estas tres condiciones no siempre están presentes en los estudiantes adultos, sobre todo en los trabajadores por lo que se afecta el estudio independiente que deben realizar los mismos.

Debidamente guiados se benefician extraordinariamente con la explicación de las características del aprendizaje de lenguas extranjeras y pueden analizar con mayor eficiencia los elementos lingüísticos y superar dificultades de gramática, ortografía y uso del léxico. Su mayor nivel de razonamiento les permite crear nuevas oraciones por analogía con otras que han aprendido. Además, aun cuando no puedan distinguir algunos sonidos de la lengua extranjera o reproducirlos correctamente por imitación, se les puede ayudar a superar esas dificultades completando la ejercitación con breves explicaciones del proceso articulatorio. No obstante, la comprensión del proceso articulatorio no basta por sí sola para lograr una buena pronunciación, por lo que los cursos de adultos requieren de un peso considerable de ejercitación oral y de corrección fonética.

En síntesis los procedimientos que deben aplicarse con los adultos deben desarrollar dos facetas: por una parte, el establecimiento de hábitos en los cuatro aspectos del idioma, con especial atención a la audición y la pronunciación, y por otra parte, el desarrollo y máximo aprovechamiento de sus posibilidades cognoscitivas.

El currículo de la asignatura de Inglés en la Facultad Obrero Campesina (F.O.C) se ha diseñado para contribuir a reforzar el currículo general de esta enseñanza, con estudiantes revolucionarios y responsables, en un ambiente activo y de cooperación, donde los hábitos y las habilidades se formen gradualmente mediante un proceso que incluya no solo el estudio y la práctica, sino también la creatividad, la solución de problemas y donde se asuman riesgos al aprender la lengua extranjera. Por tanto:

- 1)-Arriesgarse en el uso de la lengua extranjera se estimula y se valora

grandemente.

2)- Hablar, escuchar, leer y escribir se integran como reflejo del principio que el dominio de una habilidad enriquece y refuerza el progreso de las otras.

3)-Los alumnos deben exponerse a diferentes y variadas actividades educativas.

4)-Se debe utilizar el trabajo en grupos y en parejas, juegos de roles, juegos didácticos y otras actividades comunicativas e interactivas.

5)-Se debe promover el desarrollo de estrategias de aprendizaje.

6)-Se debe considerar la evaluación sistemática y la auto-evaluación como partes integrantes de proceso de aprendizaje.

7)-El progreso de los estudiantes se evalúa mediante tareas.

8)-Los errores se consideran pasos en la espiral del aprendizaje.

El profesor asume diferentes roles para facilitar el aprendizaje, lo que significa que él no es el centro del proceso y no está en posesión del conocimiento. Al asumir diversos roles en diferentes momentos, se mueve por el aula para recoger datos, para ayudar, para guiar, por tanto es un organizador, un consultante, un líder, un compañero, un actor, entre otros roles.

Lo abordado anteriormente evidencia que la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés ha estado en correspondencia con el contexto socio-histórico, económico, político y educacional cubano, donde se ponen de manifiesto diferentes métodos dirigidos a potenciar las habilidades básicas del idioma, haciéndose necesario la motivación hacia el aprendizaje del mismo por lo que representa para elevar el nivel cultural de la población y como posibilidades de realización personal.

## **1.2 Reflexiones psicopedagógicas sobre el estudio de la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés**

La pedagogía socialista establece la necesidad de la participación activa y consciente del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de modo que éste no sea solamente objeto de la educación sino que se convierta en sujeto de la misma. Este tipo de participación aparece cuando surge el motivo que estimule

el deseo de aprender, ya que toda actividad humana está causada, motivada y condicionada por la necesidad que se tiene de satisfacer exigencias y demandas.

En el libro de pedagogía colectivo de autores, el término de “motivación” se emplea para designar un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que determinan la orientación dinámica de la actividad del hombre en relación con su medio. Se le atribuye carácter “motivacional” a los objetos, ideas, sentimientos, que impulsa y dirige la actividad del hombre. (Colectivo de autores. 1981: 47).

El psicólogo Diego Jorge González Serra plantea: “la motivación es la regulación inductora del comportamiento, o sea, la motivación determina, regula, la dirección (objeto–meta) y el grado de actuación o intensidad del comportamiento”. (González Serra, Diego. 1995: 164).

Para él, “la motivación despierta la conducta y la mantiene, refuerza o inhibe, hasta obtener el objeto-meta, (motivación positiva) o evitar aquello que resulta insatisfactorio o amenazante (motivación negativa) “. (González Serra, Diego. 2003: 10).

En su libro “Teoría de La Motivación y Práctica Profesional” plantea que “la motivación constituye un aspecto fundamental de la personalidad humana. El núcleo central de la persona está constituido por sus necesidades y motivos”. (González Serra, Diego Jorge. 2003: 164).

También plantea que “motivación hacia el estudio es aquel conjunto de procesos psíquicos que regulan la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare adquiera los conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos necesarios para que posteriormente pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella “. (González Serra, Diego. 2003: 164).

En la definición se puede apreciar la existencia de motivos y necesidades sociales e individuales que se satisfacen en la actividad de estudio. Sin embargo la motivación hacia el estudio se dirige hacia el cumplimiento de un deber social, el de prepararse intelectualmente para la vida social futura.

Viviana González Maura plantea: "Es un hecho evidente que la actividad del hombre es provocada por algo y que algo la sostiene con cierta energía o intensidad en una determinada dirección ". (González Maura, Viviana. (1995: 96).

La mayoría de los profesores de idioma Inglés coinciden en que la motivación de los estudiantes es uno de los factores más importantes que influyen en el éxito o fracaso del aprendizaje del idioma. Ciertamente es una verdad igualmente aplicable a cualquier asignatura impartida en esta enseñanza.

Diego Jorge González Serra (1995) expresa su concepción sobre las formas fundamentales de la motivación a partir de un enfoque personalista. En este sentido establece tres formas fundamentales de motivación: la autónoma, que parte de los proyectos elaborados personalmente por el sujeto e intrínsecamente satisfactorios respondiendo a intereses cognoscitivos, sentimientos y convicciones propias (motivación intrínseca), la adaptativa que parte de las metas que el sujeto toma del medio y que cumple como una vía para obtener recompensas y evitar castigos (predominio motivación extrínseca) y la reactiva, que constituye la respuesta directa a los estímulos externos (motivación extrínseca ).

Otros autores de habla inglesa se han referido también a diferentes tipos de motivación, aunque en algunos casos las han nombrado de diferentes formas y han sido más específicos al concentrarse en el aprendizaje de un segundo idioma.

La motivación - para usar el término de Gardner y Lamberte (1977), Ferry Abba, John Greenwood, Douglas Mckeating y Meter Wingard (1997), puede ser integrativa o instrumental.

Motivación integrativa: el deseo del estudiante de tener una relación estrecha con los miembros del idioma que estudia.

Motivación instrumental: El deseo de aprender un segundo idioma o cultura para elevar el nivel cultural, obtener un mejor trabajo o posibilidades de estudios superiores. (Finocchiaro, Mary y Brumfit, Christopher. 1989:33 – 34).

Según Ellis Rod, la motivación se refiere a las actitudes y estados afectivos que influyen el grado de esfuerzo que el aprendiz hace para aprender un segundo

idioma. Para él se han identificado cuatro tipos de motivación: instrumental, integrativa coincidiendo con los autores anteriores, pero también tiene en cuenta la motivación resultante, y la intrínseca. (Ellis, Rod. 2005: 75-76).

Motivación resultante: La motivación que el estudiante desarrolla como resultado del éxito en aprender un segundo idioma, es la causa de la adquisición del idioma, esto quiere decir que los estudiantes van a estar más o menos motivados en dependencia del éxito que tengan en el aprendizaje del segundo idioma.

Motivación intrínseca: El grado de esfuerzo que el estudiante hace para aprender un segundo idioma como resultado del interés generado por una actividad particular de aprendizaje. Es posible que muchos tengan actitudes positivas o negativas, hacia el idioma, eso no quiere decir que están inmotivados. Ellos pueden encontrar el tipo de tarea de aprendizaje que se les pide y estar intrínsecamente motivados. De acuerdo con esto, la motivación se refiere a despertar y mantener la curiosidad, puede bajar o subir como resultado de tales factores como el interés particular del estudiante hacia el cual se sienten personalmente comprometidos en la actividad de aprendizaje. (Ellis, Rod. 2005: 75-76)

Este autor también plantea que la motivación es claramente un fenómeno altamente complejo. Estos 4 tipos de motivación deben ser como complementarios más que como opuestos y distintivos. Los estudiantes pueden estar motivados de forma integrativa o instrumental de una o de las dos formas a la misma vez. La motivación puede resultar del aprendizaje tanto como la causa. Además la motivación es dinámica en naturaleza, esto no es algo que el estudiante tiene o no tiene, pero si, algo que varía de un momento a otro, dependiendo del contexto de aprendizaje o tarea. (Ellis, Rod. 2005: 75-76). La autora se adscribe a este concepto por considerarlo más acabado ya que aprovecha todas las posibilidades de motivación en los estudiantes, ser este un autor de habla inglesa y referirse a la motivación intrínseca como el grado de esfuerzo que el estudiante hace para aprender un segundo idioma como resultado del interés generado por la actividad particular de aprendizaje, lo cual coincide con nuestro campo de investigación.

La motivación es parte de la regulación inductora (afectivo-valorativo), en la que participan predominantemente los contenidos motivacionales y afectivos, tales como las necesidades, motivos, intereses, aspiraciones, entre otras, cuya función es la de movilizar, direccionar y sostener la actuación, orientándola a un sentido u otro. (Segura Suárez, M. J. y otros. 2006: 61).

Guillermina Labarrere plantea: "...Si se quiere que una persona tenga el deseo o necesidad de aprender se le debe motivar a ello, se le debe ayudar a despejar el camino. Para un alumno que no se encuentra motivado, o sea, que no tenga deseos de aprender, será muy difícil por bueno o brillante que sea el maestro". (Labarrere, Guillermina. 1998: 21).

Por lo que si el profesor logra motivar al estudiante, este verá la importancia que tiene el contenido para la solución de problemas y establecerá nexos afectivos entre el contenido y el estudiante. Un contenido impuesto que no tenga una significación para el estudiante, se asimila de forma reproductiva y no llega a formar parte de sus valores y sentimientos, por eso es tan importante problematizar el nuevo contenido, hacer que el alumno descubra su valor, lo útil que le puede ser en un momento determinado, para que realmente se cree la necesidad de incorporarlo.

De ahí el papel que debe desempeñar el profesor de Inglés en la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Debe propiciar situaciones que estimulen un nivel adecuado de elaboración personal en las actividades docentes, en las que aproveche todas las potencialidades de los estudiantes, para llegar a motivos e intereses conscientes, expresión de un aprendizaje con calidad.

De hecho, en la actividad, incluida la docente, es prácticamente imposible separar los polos de lo afectivo-cognitivo. Los mediadores como los proyectos, las aspiraciones, incluso los motivos así lo indican. Por eso J. Nuttin decía que todo proyecto es una estructura bajo tensión. (González Serra, D. J. 2003:12).

Las necesidades y los motivos son los componentes básicos de la regulación inductora, ya que actúan de manera inmediata sobre el comportamiento en situaciones vinculadas a su acción reguladora.

El resto de los componentes se estructuran a partir de ellos, pero con mayor grado de complejidad dado por el nivel de integridad, generalidad, estabilidad, intencionalidad, polaridad y jerarquía que alcanzan sus elementos de contenido y dinámica, constituyendo formaciones psicológicas de un alto potencial regulador y autorregulador de la actuación. Algunos de ellos se constituyen en tendencias orientadoras de la personalidad. (Moreno Castellano, M. J. 2003:61).

Luego, la actividad del profesor de inglés debe estar encaminada a lograr motivaciones en las que los estudiantes expresen sus necesidades, valoradas, (positiva o negativamente) en las vivencias de los mismos, y en la que dichas necesidades, por su relación con los objetos, puedan quedar satisfechas.

De ahí, la importancia de que los docentes comprendan, entonces, el papel de las necesidades y las vivencias de sus actividades.

La necesidad constituye un estado de carencia del individuo que lo lleva a su activación con vista a su satisfacción, en dependencia de las condiciones de su existencia.

Podemos distinguir dos géneros de necesidades a nivel de la vida psíquica:

1)-Las necesidades que no están mediadas por los objetos y se realiza en determinada función del organismo.

2)-Las necesidades que se satisfacen con la ayuda de objetos.

La necesidad, en sí misma como estado del sujeto, no es capaz de producir ninguna actividad dirigida; su función, en este sentido, se limita a activar el funcionamiento del individuo, funcionamiento que es experimentado y reflejado por él en forma de deseos o tendencias. Estos estados, sin embargo, solo expresan el aspecto dinámico de las necesidades, sin señalar nada de su contenido específico.

Así, no cumple ningún papel director u orientador real desde el punto de vista psicológico (González Maura, V. y otros. 2001: 97). Dichos deseos, inquietudes, preocupaciones, aún no se saben canalizar por el sujeto, pues no se ha reflejado aquello a través de lo cual podrá ser satisfecha, el objeto, y solo activa el

comportamiento.

Es por eso es que no se puede explicar su lugar y papel en la actividad por el esquema Necesidad-Actividad-Necesidad (N-A-N) como propone L.I. Boshovich, ya que el lugar que las necesidades ocupan en la actividad humana se explica por el esquema Actividad-Necesidad-Actividad (A-N-A) como postula A. N. Leontiev (2003), pues ningún motor precede a la misma actividad.

Hasta que no se encuentra con el objeto capaz de satisfacerla, ella no adquiere un carácter psicológico, pues no cumple con la doble función de este, la de reflejo y la de regulación. Así el objeto que responde a la necesidad, estimula la actividad y le da una orientación definida, produciéndose la transformación de la necesidad en motivo.

En este sentido A. N. Leontiev decía que era un hecho extraordinario este el de la objetivización de la necesidad, el de su completamiento con el contenido, cuando sale del mundo circundante y la dirige a un nivel psicológico. Y expresaba que la variación más importante que caracteriza en este sentido el tránsito hacia el nivel psicológico, consistía, en el surgimiento de relaciones móviles entre las necesidades y los objetos que la satisfacen. (González Maura, V. y otros. 200: 100).

“La cuestión radica en que el objeto que puede satisfacer la necesidad, no está sólidamente fijado dentro del propio estado de necesidad de sujeto. Hasta que no es satisfecha por primera vez, la necesidad no conoce su objeto, tiene que descubrirlo. Solo como resultado de este descubrimiento la necesidad adquiere un carácter objetual y el objeto percibido (representado, pensado), su función excitadora y rectora de la actividad, es decir deviene motivo”. (González Maura, V. y otros. 200: 100)

Por lo que, los objetos de las necesidades son los que constituyen los motivos de la actividad ya sean materiales o individuales, concretos o abstractos.

El motivo es aquel objeto que responde a una u otra necesidad y que reflejado bajo una u otra por el sujeto, conduce su actividad, o sea, aquello que estimula a llevar a cabo una acción. (González Maura, V. 1995: 96).

Los motivos pueden diferenciarse atendiendo a criterios por su contenido, forma de manifestación, nivel de conciencia, polaridad, estabilidad, generalidad, aptitud jerarquía y estructura. Por su contenido atendiendo a la naturaleza del objeto de la actividad de la personalidad podemos encontrar los cognoscitivos, laborales y artísticos.

El aprendizaje del idioma Inglés puede estar condicionado por motivos cognoscitivos o laborales: los motivos cognoscitivos responden al deseo de dominar una nueva lengua, de leer su literatura, conocer la cultura del pueblo que la habla, este tipo de motivo intrínseco puede conducir al éxito en el aprendizaje aún cuando existan diferencias metodológicas en la enseñanza. Pero también puede haber motivos extrínsecos, como por ejemplo, la necesidad de examinar el idioma como asignatura. En ese caso los alumnos no sienten interés por dominar la lengua; carecen de motivación intrínseca que debe existir en el estudio de una lengua extranjera, los motivos laborales pueden ser el deseo de la preparación para la vida y el trabajo en la sociedad como aspecto fundamental y esto comprende el desarrollo de habilidades y capacidades mentales generales en los estudiantes.

Como se puede apreciar el motivo surge cuando se relacionan las necesidades y valores con las circunstancias externas y la imagen de sí mismo. Si el individuo se percibe como capaz de lograr la meta entonces se motiva; pero si se percibe como incapaz entonces no surge la motivación por eso el motivo es el reflejo del objeto-meta de la actividad, algo que puede ser obtenido en dependencia de las circunstancias actuales externas e internas (psíquicas). Pero este reflejo psíquico incorpora y contiene las necesidades.

No existe motivo si en él no actúan de manera activa las necesidades. El motivo es la unidad indisoluble del reflejo de la posibilidad de obtener el objeto-meta de la actividad, con la necesidad activa, eficiente e impulsora. (J. Reeve. 1994: 2).

Existen diferentes tipos de motivos

Motivos conscientes. Los intereses, las convicciones, las aspiraciones.

Los impulsos inconscientes: La orientación.

### **1.2.1 El profesor como motivador. Tarea del profesor de Idiomas**

El doctor Diego Jorge González Serra plantea que: “Todo maestro es un factor motivacional. Quizás él no lo sepa, pero en realidad está cargado de una fuerza especial que moviliza o frena y desmotiva, que satisface profundamente al escolar o lo llena de frustración, insatisfacción o resentimientos. Aquí queremos alertar al maestro sobre esa fuerza tremenda que lleva en sí, que él posiblemente desconoce y que puede hacerlo feliz o infeliz, exitoso o fracasado, a él y a sus alumnos.” (González Serra, Diego Jorge. 2003: 10).

Diego Jorge González Serra también plantea que cada clase se apoya en la motivación de las clases anteriores y repercute sobre las futuras. Todo maestro debe conocer las mayores necesidades de sus alumnos para que las pueda satisfacer en el aula. Motivar las clases es lograr que los alumnos descubran en ella la posibilidad de resolver necesidades. El maestro debe ser afectuoso y respetuoso con sus alumnos, despertar el interés por las materias que imparte, promover la iniciativa, la creatividad y la actividad intelectual de sus alumnos. (González Serra, Diego Jorge. 2003: 11).

Todo lo que haga el profesor para motivar a sus alumnos debe ser natural y sincero, así como revelar su genuino interés y entusiasmo, mostrando que está convencido del valor de lo que dice y hace. Sin embargo, el proceso de enseñanza-aprendizaje no puede basarse solamente en el interés de los alumnos, pues a menudo hay que aprender cosas que no gustan. Por tanto, cuando un aspecto resulta poco interesante, el profesor tiene que lograr que sus alumnos desarrollen la voluntad consciente necesaria para aprenderlo. Para ello debe enseñarlos a prestar atención voluntaria, es decir, a orientar y concentrar su conciencia en el fenómeno o problema de que se trate. Mediante el manejo de sus materiales de clase y de las actividades planificadas, el profesor debe producir un estímulo suficientemente fuerte en la corteza cerebral para provocar la excitación hacia el objeto de estudio y la inhibición de las impresiones indeseadas o entorpecedoras de la conciencia en ese momento. Para llegar a una verdadera atención, el alumno tiene que ir hacia el objeto de estudio que se le presenta, y

ese esfuerzo consciente hay que enseñarlo.

Por lo que cualquier cosa que el profesor haga en el aula, su habilidad para motivar los estudiantes y despertar su interés, comprometerlos en lo que están haciendo, será importante. Algunos factores claves serán su actuación, su dominio de las habilidades de enseñanza frecuentemente dependen de una preparación cuidadosa, su selección y presentación de temas y actividades, su propia personalidad la que en la enseñanza de idioma debe ser lo suficientemente flexible que le permita ser autoritario y amigo a la vez.

Por lo que la tarea del profesor de idiomas:

- 1)- No es la de informar a los estudiantes sobre el idioma; sino la de desarrollar habilidades para utilizar el idioma con variados propósitos comunicativos.
- 2)- Crear las mejores condiciones para el aprendizaje, ya que él es el medio para llegar a un fin y el instrumento para ver que hay aprendizaje.
- 3)- Conocer el interés del estudiante, sus necesidades lingüísticas y culturales, su estilo de aprendizaje, y con los estudiantes más adultos sus aspiraciones vocacionales y sociales.
- 4)- Averiguar en que parte de cada habilidad comunicativa están (escuchar, hablar, leer, escribir) y si no son principiantes.
- 5)- Aprender sobre los recursos, (personas o lugares) que pueden ser utilizados en una posible comunicación real o actividades simuladas.
- 6)- Ensanchar sus experiencias como aprendices a través de la audición, visualización, lectura y otras actividades para proporcionarles un amplio campo de conceptos y nociones para discutir y hablar.
- 7)- Enriquecer su vocabulario no solo proporcionando experiencia variada, sino incluyendo las fórmulas del idioma, expresiones comunicativas, exclamaciones.
- 8)- Presentar las funciones comunicativas en situaciones apropiadas o reales.
- 9)- Introducir el material lingüístico que ha sido presentado en una situación sociocultural específica, en una situación totalmente diferente.

10)- Ofrecer actividades controladas y guiadas permitiendo la fluidez, exactitud y formación de hábitos como: la habilidad de mover los labios y la lengua rápido formando sonidos, o usar el ante-presente en lugar del pasado simple y muchas tareas creativas.

11)- Preparar actividades reales ( las ) que tengan alguna relevancia en la vida diaria de los estudiantes y ( las ) necesidades comunicativas que puedan ser utilizadas tanto en la casa como en la comunidad, motivando el estudio, la lectura o cualquier otra actividad.

12)- No intervenir cuando los estudiantes se están expresando creativamente mientras fluya la actividad; a menos que no sea entendible.

13)- Animar al estudiante para que discuta elementos de su cultura y valore en el idioma que aprenden. Esta estrategia tiene dos ventajas principales: Los va a convencer de que el nuevo idioma les permite hablar sobre cualquier tema en su propio idioma y más aún los hace sentir orgullosos de su cultura.

14)- Demostrarles que están progresando en el idioma todo el tiempo y como hacer el mejor uso de lo poquito que conocen.

15)- Brindarle oportunidades para usar el idioma por ellos mismos, experimentar las distintas funciones comunicativas a través de la práctica del mismo. (Finocchiaro, Mary y Brumfit, Christopher. 1989: 98–101).

En las clases de idioma la mejor forma en que los estudiantes se sienten especialmente motivados, es la contextualización del material lingüístico de cada unidad del programa. Los elementos lingüísticos deben ser presentados en situaciones y formas en las que son realmente usados, teniendo en cuenta el contenido de la unidad, deben estar relacionados con aspectos realmente motivantes para los estudiantes tales como deportes, cine, música.

Es necesaria la práctica comunicativa de cada materia en situaciones reales o simuladas, pero al mismo tiempo hay que actuar, avivar la clase de manera que se despierte sus intereses cognoscitivos y la actividad intelectual de búsqueda y reflexión sobre aquello que se estudia, condición permanente en el proceso

educacional, proporcionándole interés diversión y un sentido de realización, incluso dentro de los más motivados un poquito de diversión es invaluable para contrarrestar la fatiga.

Una clase bien concebida es alerta, quietud y búsqueda de algo, una ubicación ideal para el trabajo de conversación, es el sentimiento de confianza que viene de la práctica y el conocimiento.

### **1.3 Algunas reflexiones teóricas sobre el papel de la actividad lúdica en el desarrollo de la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés**

El aprendizaje es una actividad específica humana, que se realiza mediante la ejecución de diferentes acciones por parte del hombre, de movimiento, de escritura, de lenguaje, de trabajo, de juego. Precisamente hacia una de estas actividades que contribuyen a lograr que el hombre realice su aprendizaje, se centra la atención de esta investigación: el juego.

Los juegos surgieron antes que la propia ciencia pedagógica, desde los inicios de la comunidad primitiva, junto al arte, la danza, el canto y la plástica, ya estaba presente esta actividad. Cualquiera que sea la actitud de una sociedad ante los juegos estos, siempre tienen un papel esencial en la educación.

Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las inmensas posibilidades de la actividad lúdica. Por lo que gran importancia se le concede por las posibilidades que brinda al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo.

Muchas personas asocian la actividad del juego a una simple diversión, sin embargo, representa una actividad mucho más importante. A través de él, se establece una relación con el medio natural y social de incalculable valor para su desarrollo integral. Mejor que cualquier otra actividad, propicia el aprendizaje, porque constituye un todo coherente, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales, (percepción, imaginación, memoria, pensamiento y lenguaje).

El juego es un fenómeno multifacético, que tiene un papel predominante en el desarrollo de la personalidad. Es de naturaleza social y lo suscita la aspiración de

conocer lo nuevo del mundo circundante. En el juego, el fruto del ser humano avanza en su desarrollo intelectual a pasos agigantados.

El holandés J. Huizinga define de forma general el juego " como una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana. (Fernández Díaz, Ana. 1999: 3).

Sobre la base de esta definición el francés Roger Caillois precisó algunas de las características que permiten distinguir el juego de otras prácticas humanas, entre las cuales destacó:

-Su carácter libre: El juego no admite participación obligatoria de los jugadores para que no pierda su carácter de diversión atractiva.

-Actividad separada al estar circunscrita a límites de espacio y tiempo.

-Carácter incierto: Su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente.

-Actividad reglamentada al estar sometida a reglas convencionales.

-De carácter ficticio al sustentarse en el desarrollo imaginativo de los jugadores. (Colectivo de autores. 2002: 37).

Otros autores los sintetizan en sus características más significativas. Para ellos el juego es distracción, diversión, investigación, creación, evolución.

El juego crea placer, efectividad, entusiasmo, genera imaginación, fantasía, ingenio, comunicación, aporta información y experiencia al tiempo que ejercita habilidades físicas e intelectuales.

El juego es un medio de desarrollo intelectual del estudiante, de su lenguaje, imaginación, juicios y conclusiones, de ahí el alto valor educativo y las grandes posibilidades que ofrece para el aprendizaje.

La Didáctica lo ha considerado como una vía efectiva para lograr despertar motivaciones, desarrollar diferentes intereses cognoscitivos, para la adquisición de

nuevos conocimientos, y el desarrollo de habilidades y hábitos en el proceso docente. Es en los juegos didácticos donde se combina a plenitud la actividad lúdica y se logra aprendizaje. (López Verger, M. 1987: 63).

El valor didáctico de su uso está dado por el hecho de que en el juego se combinan diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: óptima participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación de papeles, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia y carácter problémico.

Uno de los psicólogos que más aportó a la teoría del juego, fue L. S. Vigotsky, él señaló el carácter cultural y el origen natural de esta actividad. Valoró que la relación del juego representa al desarrollo, puede compararse con la relación entre la enseñanza y el desarrollo. Durante el juego tiene lugar variaciones de las necesidades y variaciones de la conciencia de un carácter más general. El juego es fuente del desarrollo y contribuye a la creación de la zona de desarrollo próximo. La acción en el campo de la imaginación de una situación ideada, la voluntariedad, la formación de motivos, surge en el juego y hacen de este un punto culminante. (Vigotsky, L. S. 1982: 46).

Por lo que gran importancia tiene la aplicación de esta concepción al proceso de asimilación del aprendizaje y de sus efectos para el desarrollo de la personalidad a partir de la afirmación de que el buen aprendizaje es solo aquel que precede al desarrollo.

Vigotsky también reflexionó sobre la importante función diagnóstica que cumple el juego, ya que permite que el estudiante se proyecte de forma espontánea, tal y como es, en las relaciones interpersonales y comunicativas. El juego precisa el déficit cognoscitivo y de aprendizaje, así como las potencialidades creativas a partir del análisis de la zona de desarrollo próximo. Constituye un mediador de diferentes niveles de ayuda que realizan los escolares para determinar las posibilidades del desarrollo potencial. La concepción histórico-cultural permite comprender el aprendizaje como una actividad social y no solo como un proceso de realización individual, por lo que juega un importante rol el vínculo entre

actividad y comunicación para el desarrollo de la personalidad y sirve como orientación teórica en este estudio.

Como se aprecia en estas definiciones el juego es una actividad social con una fuerte carga de imaginación y fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los estudiantes que se erige sobre la experiencia acumulada por ellos y que responde a determinadas necesidades de realización a partir del contexto en el cual se desarrolla.

Donn Byrne plantea que los juegos son una actividad regida por ciertas reglas o conveniencias para ser disfrutadas, donde quiera que sean ejecutados. En el aula de idiomas los juegos no solo son una diversión, sino el rompimiento de las actividades de rutina. También deben contribuir a la práctica del idioma llevando al estudiante al uso de éste en el curso del juego. (Byrne, Donn. 1989:100).

Andrew Wright define los juegos de idioma como un procedimiento para ganar un fin, una competencia física o mental conducida de acuerdo a reglas con la participación de unos en oposición directa a otros, es decir que naturalmente termina cuando una meta o resultado ha sido alcanzado, una actividad gobernada por ciertas reglas o conveniencias. Hay jugadores que compiten o cooperan para alcanzar el resultado, y hay reglas que restringen o determinan como los jugadores pueden trabajar hacia su fin. También plantea que en el aula de idioma se debe contribuir al desarrollo de habilidades y de alguna manera llevar al estudiante al uso del idioma en el curso del juego. (Wright, Andrew y otros. 1996: 1).

La autora se adscribe a los conceptos dados por Andrew Wright y Donn Byrne por considerarlo el juego una actividad regida por ciertas reglas o conveniencias para ser disfrutadas, donde quiera que sean ejecutados; en el aula de idiomas, no solo son una diversión, sino el rompimiento de las actividades de rutina y con su uso se contribuye al desarrollo de habilidades y de alguna manera llevar al estudiante al uso del idioma en el curso del juego.

A pesar de que esta actividad reúne sus principales éxitos en los escolares del nivel primario y medio, también tienen gran aplicación dentro del nivel medio

superior y superior, donde se han desarrollado importantes trabajos, entre los que se destacan los elaborados por Aranatov y Jaidarov: "El juego didáctico como medio de organizar la enseñanza problémica en los centros de educación superior", "La teoría de los juegos" , "Los juegos profesionales en la educación superior cubana" de Roberto Verrier y "Elaboración e introducción de los juegos profesionales en el proceso de la enseñanza" de Oderic y Juan López Palacios en La Universidad Central de Las Villas.

Como puede apreciarse la actividad lúdica ha sido centro de atención de pedagogos y psicólogos de diferentes épocas, latitudes, idiomas y tendencias filosóficas. Todos coinciden con el valor que posee esta actividad para incentivar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje, por lo que lo consideran un importante recurso didáctico en diferentes materias de enseñanza; ideas estas que tienen total vigencia en los estudios que se realizan en la Didáctica General y en particular en el estudio del idioma Inglés en los momentos actuales como método eficaz en la enseñanza problémica.

Al programar los juegos didácticos es importante seguir un conjunto de requisitos entre los cuales están los psicopedagógicos, los metodológicos, y organizativos.

-Requisitos psicopedagógicos:

- 1)-Cumplir el principio del carácter científico del proceso de aprendizaje, (apoyarse en los conocimientos que poseen los estudiantes con anterioridad).
- 2)-Garantizar las condiciones de motivación del estudiante para el aprendizaje, (mantener el interés y la diversidad de acciones durante el juego).
- 3)-Garantizar en la elaboración de los juegos didácticos, que los conocimientos expresados se correspondan con las exigencias del currículo y las particularidades de los estudiantes.
- 4)-Presentar los conocimientos durante el desarrollo de las situaciones docentes, la formación de acciones docentes, el control y el autocontrol de forma tal que la vía de apropiación estimule los procedimientos de pensamiento en la asimilación de conocimientos.

5)-Lograr que la selección y uso de los métodos de enseñanza-aprendizaje respondan a la relación con los demás componentes del proceso y al resultado del diagnóstico pedagógico, dando repuesta a los diferentes niveles de desarrollo del estudiante.

6)- Promover climas favorables en todos los momentos que encierren las relaciones profesor-alumno y alumno-alumno.

7)- Lograr en la actividad independiente que el trabajo de cada estudiante sea el resultado de su labor individual y que las tareas docentes que se les plantea respondan a su zona de desarrollo próximo. Esto implica complicar poco a poco la tarea didáctica y las acciones del juego.

-Requisitos metodológicos.

1)- Siempre tienen que propiciar la formación de conocimientos y desarrollo de habilidades tanto generales como específicas en la asignatura.

2)- Tienen que complementar, ampliar, profundizar el contenido de enseñanza de la asignatura de Inglés.

3)-En el juego didáctico no se indica de manera directa la tarea cognoscitiva, ésta se incluye dentro de la propia actividad lúdica y se escoge al azar.

-Requisitos organizativos.

1)- Deben exigir o propiciar la actividad individual y colectiva, ya solo o con los demás.

2)- Debe cumplir determinadas reglas.

3)- Se estructuran para mantener un orden en la participación de los estudiantes.

¿Qué ventajas ofrece la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

1)- Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico de los estudiantes.

2)- Tiene implícita una fuente perenne de motivación espontánea.

3)- Convierte el estudio en una actividad placentera acorde con las características

psicológicas de los estudiantes.

4)- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los educandos.

5)- Favorece el desarrollo de la creatividad.

6)- Es una fuente de intercambio social, desarrolla sentimientos como la cooperación, la lealtad, seguridad en sí mismo, estimula la emulación paternal y el espíritu crítico y autocrítico.

7)- Garantiza el trabajo independiente de los alumnos.

8)- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los estudiantes, o entre el profesor y los estudiantes, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe la rutina en las actividades escolares y cotidianas compulsivas.

Así, convencido de que el juego es una necesidad vital para los estudiantes y que constituye a la vez un espacio reservado "aporte" y una importante herramienta educativa, el profesor empezará a dar cabida al mismo, incluso antes de buscar la manera de integrarlo a su pedagogía.

## **CAPÍTULO II ESTUDIO DIAGNÓSTICO Y DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PROPUESTOS. RESULTADOS OBTENIDOS**

En el presente capítulo la autora hace referencia a la situación de la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la Facultad Obrero Campesina (F.O.C.) "Santos Caraballé" de Iguará, presenta la propuesta y valida su efectividad en la solución del problema planteado.

### **2.1 Resultado del diagnóstico inicial.**

En la fase inicial del pre-experimento, con el propósito de conocer las principales regularidades existentes respecto a la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés, a los 25 estudiantes de segundo semestre de la (F.O.C.) "Santos Caraballé", de Iguará, seleccionados como muestra, se le diseñó y aplicó un estudio diagnóstico para conocer las necesidades y potencialidades que interfieren en el nivel de motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

#### **2.1.1 Análisis e interpretación de los instrumentos aplicados**

**Estudio documental:** Para el estudio de documentos se utilizó una guía, (anexo 9) cuyos resultados se expresan a continuación:

Se analizaron los documentos normativos e indicaciones emitidas por el Ministerio de Educación para la enseñanza del idioma Inglés, a partir de lo estipulado en el currículo de la Facultad Obrero Campesina, se pudo constatar que el mismo cuenta con un total de 40 horas lectivas y dos frecuencias semanales, aporta los elementos necesarios para establecer comunicación verbal o escrita en idioma Inglés, condicionándolo al desarrollo del proceso económico, socio-político y cultural del país, brinda a los estudiantes la adquisición de un sistema de conocimientos elementales que le faciliten la habilidad para comunicarse con sus semejantes de habla foránea e interpretar textos de mediana complejidad con los objetivos de:

-Aplicar de manera ética y consciente la expresión oral y escrita en situaciones de la vida cotidiana, a partir de las regularidades básicas de la lengua inglesa, manifestando nuestra nacionalidad e idiosincrasia.

-Entender e interpretar textos de mediana complejidad.

No obstante a lo planteado, los estudiantes cuentan con un tabloide en el que aparecen variadas secciones, pero con escasos ejercicios, las actividades orientadas para la práctica del idioma no son suficientes ni estimulantes para motivarlos hacia el aprendizaje de este idioma, por lo que se hace necesario buscar otra vía, donde los estudiantes tengan la oportunidad de utilizar el idioma en situaciones relacionadas con su entorno social y cultural.

La **guía de observación** (anexo 1), aplicada a los 25 estudiantes seleccionados como muestra, permitió la constatación inicial de la falta de motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés, en los estudiantes de segundo semestre de la F.O.C. "Santos Caraballé", de Iguará, en correspondencia con las dimensiones e indicadores propuestos, para posteriormente introducir los juegos didácticos correspondientes a la etapa de implementación, lo que posibilitó determinar las transformaciones que se iban produciendo en cuanto a la motivación hacia el aprendizaje de este idioma y así obtener una mayor objetividad en la validez de los resultados en la constatación final.

Para una mejor interpretación de los datos obtenidos se decidió diseñar una escala valorativa para evaluar los principales resultados obtenidos en correspondencia con las dimensiones e indicadores creados a tal efecto.

#### **Escala valorativa:**

##### **Dimensiones:**

##### **Dimensión 1: Cognitiva.**

##### **Indicadores:**

##### **1.1 - Conocimiento que poseen de las habilidades del idioma.**

**A-** Si poseen conocimiento de las habilidades del idioma.

**M-** Si poseen pocos conocimientos de las habilidades del idioma.

**B-** Si no poseen conocimiento de las habilidades del idioma.

##### **1.2 - Dominio demostrado de las funciones comunicativas.**

**A-** Si demuestran dominio de las funciones comunicativas.

**M-** Si demuestran poco dominio de las funciones comunicativas.

**B -**Si no demuestran dominio de las funciones comunicativas.

## **Dimensión 2: Motivacional.**

### **Indicadores:**

#### **2.1 - Motivación expresada por conocer la utilidad del idioma Inglés.**

**A-** Si expresan motivación por conocer la utilidad del idioma Inglés.

**M-** Si expresan poca motivación por conocer la utilidad del idioma Inglés.

**B-** Si no expresan motivación por conocer la utilidad del idioma Inglés.

#### **2.2 - Interés que poseen por el aprendizaje del idioma Inglés.**

**A-** Si poseen interés por el aprendizaje del idioma Inglés.

**M-** Si poseen poco interés por el aprendizaje del idioma Inglés.

**B-** Si no poseen interés por el aprendizaje del idioma Inglés.

## **Dimensión 3: Procedimental**

### **Indicadores:**

#### **3.1- Nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma.**

**A-** Si proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma.

**M-** Si proceden poco en el trabajo con las habilidades del idioma.

**B-** Si no proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma.

#### **3.2- Nivel en que aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.**

**A-**Si aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

**M-**Si aplican poco los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

**B-** Si no aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana.

Para realizar el estudio inicial y determinar el estado de la motivación hacia el

aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de segundo semestre de la F.O.C. "Santos Caraballé", se utilizó el método de observación (anexo 1) elaborado por la autora de la investigación, el cual arrojó los siguientes resultados:

### **Dimensión 1: Cognitiva**

En el primer indicador centrado en **el conocimiento que poseen de las habilidades del idioma**, se pudo comprobar que 16 estudiantes no poseen conocimiento de las habilidades del idioma, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 64%, cinco estudiantes poseen pocos y son evaluados en el nivel Medio, para un 20% y cuatro estudiantes conocen las habilidades del idioma y las utilizan con facilidad por lo que son evaluados en el nivel Alto, para un 16%. (anexo 2).

El segundo indicador relacionado sobre el **dominio demostrado de las funciones comunicativas**, 14 estudiantes no demuestran dominio de las funciones comunicativas y son evaluados en el nivel Bajo, para un 56%, seis estudiantes demuestran poco dominio y son evaluados en el nivel Medio, para un 24%, y cinco estudiantes demuestran dominio de las funciones comunicativas y siempre las utilizan en las clases y son evaluados en el nivel Alto, para un 20%.(anexo 2).

### **Dimensión 2: Motivacional.**

En el primer indicador relacionado con la **motivación expresada para conocer la utilidad del idioma Inglés**, 16 estudiantes no expresan motivación por conocer la utilidad del idioma Inglés, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 64%, cuatro estudiantes expresan poca y son evaluados en el nivel Medio, para un 16% y cinco estudiantes expresan motivación por conocer la utilidad del idioma Inglés, y son evaluados en el nivel Alto, para un 20%.(anexo 3).

En el segundo indicador acerca del **interés que poseen por el aprendizaje del idioma Inglés**, 18 estudiantes no se interesan por aprender este idioma, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 72%, tres estudiantes se interesan poco y son evaluados en el nivel Medio, para un 12%, y cuatro estudiantes se interesan por aprender este idioma y son evaluados en el nivel Alto, para un 16%.(anexo 3).

### **Dimensión 3: Procedimental.**

En el primer indicador centrado en el **nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma**, se pudo constatar que 17 estudiantes no proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 60%, cuatro estudiantes proceden poco y son evaluados en el nivel Medio, para un 16% y cuatro estudiantes proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma y son evaluados en el nivel Alto, para un 16%.(anexo 4)

En el segundo indicador relacionado con el **nivel en que aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana**, 16 estudiantes no aplican los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana, y son evaluados en el nivel Bajo, para un 64%, seis estudiantes aplican poco los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana y son evaluados en el nivel Medio, para un 24% y tres estudiantes aplican sus conocimientos en nuevas situaciones por lo que son evaluados en el nivel Alto, lo que representa un 12%.(anexo 4)

La información obtenida con los métodos aplicados permitió determinar las principales regularidades en torno a la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

Los conocimientos que los estudiantes poseen sobre las habilidades en el idioma son pobres, no dominan las funciones comunicativas, ni expresan motivación por conocer la utilidad del idioma por lo que no se interesan por aprender el mismo, el nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma es bajo y al igual que el nivel en que aplican los conocimientos adquiridos a la vida cotidiana.

## **2.2 Fundamentación y presentación de juegos didácticos dirigidos a motivar los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma Inglés**

### **¿Por qué juegos?**

El aprendizaje de un idioma es una tarea difícil. Hay que hacer un esfuerzo para entender, repetir cuidadosamente, manipular nuevamente el idioma y utilizar todos

los elementos en conversaciones o composiciones escritas. Se requiere de esfuerzo en cada momento y tiene que ser mantenido por un largo período de tiempo, los juegos ayudan a animar a los estudiantes, a mantener su interés y trabajo, también ayudan a los profesores a crear situaciones en las que el idioma es más útil y significativo. Los estudiantes quieren tomar parte en él y para ello deben entender que se dice y se escribe y deben hablar o escribir para expresar sus propios puntos de vista y dar información.

Muchos juegos causan tanta práctica como tanta enseñanza, y otros no. Lo que importa es la calidad de la práctica, la contribución del ejercicio recae en la concentración en las formas del idioma y frecuente uso durante un período de tiempo limitado. Muchos juegos propician este uso repetido de las formas del idioma haciendo que se traslade información y opinión, los juegos propician lo más notable del ejercicio con la oportunidad de comprender el trabajo del idioma, como comunicación viva de necesidades significativas en el aprendizaje del mismo. Una vital interpretación del significado es que el estudiante responda al contenido de manera definida. Si están divertidos, encolerizados, desafiados, intrigados o sorprendidos, el contenido es claramente entendido por ellos. Es por eso que el significado del idioma que ellos escuchan, leen, hablan y escriben va a ser más vivamente experimentado y además mejor recordado. Si los juegos propician práctica del idioma intensa y significativa, entonces deben ser considerados como repertorio central de los profesores.

Los juegos pueden ser utilizados para dar práctica a todas las habilidades (escuchar, hablar, leer, escribir) en todas las etapas de la secuencia enseñanza-aprendizaje (presentación, repetición, recombinação y uso libre del idioma y para muchos tipos de comunicación: (Ej. animando, criticando, aceptando, explicando). Los términos información al vacío y opinión al vacío son ampliamente usados para describir los rasgos esenciales para la comunicación en la vida diaria. Se habla o se escribe porque se quiere pasar una información o comunicar una opinión que se piensa que al receptor le puede interesar. Si el receptor está familiarizado con la información y es de la misma opinión no hay información al vacío.

Los juegos son un excelente medio para los profesores que quieren hacer el idioma más significativo y divertido. (Wright, Andrew.1996: 1 – 2).

### **¿Para qué son los juegos?**

El goce o placer de los juegos no está restringido por la edad. Algunas personas, a pesar de la edad, pueden ser menos aficionadas al juego que otros. Pero eso depende mucho de la apropiación de los juegos y el papel de los jugadores.

Los jóvenes y adultos se sienten gustosos de jugar en dependencia de los antecedentes socio-culturales. Los adolescentes más jóvenes tienden a ser más concientes, por lo que esto se debe tomar en consideración. Juegos en pares o grupos pueden ser particularmente útiles en este caso. Está claro a todos los observadores de práctica en las aulas que los propios profesores creen en la utilidad y apropiación del efecto de los juegos en la respuesta de los estudiantes. Se ha observado juegos y materiales usados normalmente en escuelas primarias bien aceptados por hombres de negocios debido a la convicción del profesor.

Es importante destacar que los estudiantes más aventajados y dedicados disfrutan y valoran los juegos si el contenido y el idioma usado son significativos para ellos.

El objetivo es brindar juegos en los que los estudiantes puedan disfrutar jugando y aprendiendo. Está claro que la experiencia de profesores de idioma extranjero ha mostrado que muchos estudiantes están preparados para tomar parte en los juegos que ellos consideran un poco juveniles o un poco aburridos en su lengua materna. Sin embargo hay un límite en la buena voluntad de los estudiantes. Es frecuente que la actividad esperada por los estudiantes es la que hace ésta, un juego aceptable o un ejercicio mecánico.

El ingrediente esencial del juego es el desafío. No se considera desafío sinónimo de competencia.

Los juegos presentados son flexibles, dinámicos, constituyen alternativas para solucionar problemáticas y poseen un carácter participativo, presentando la siguiente estructura: título, objetivo proceder metodológico, conclusiones y evaluación. En su ejecución los juegos deberán transitar por las siguientes

etapas.

1)- **La etapa motivacional y de orientación:** Es de gran importancia ya que en esta etapa es donde los estudiantes se apropian del contenido de un juego al mismo tiempo se establece una situación emocional para el desarrollo de la actividad.

2)- **Etapa de ejecución:** Es el momento en que los estudiantes participan libremente en la actividad bajo la guía o conducción del profesor, siguiendo lo establecido en el reglamento.

3)-**Control:** En esta etapa los estudiantes valoran el proceso y los resultados alcanzados por sus compañeros y al mismo tiempo se autovaloran los suyos. Hay diferentes tipos de juegos de idioma; desde la simple identificación de objetos, personas o acciones, hasta los más complicados, la producción de oraciones compuestas y diferentes estructuras.

**Para organizar y desarrollar los juegos de idioma se sugiere que debemos:**

- Organizar equipos.
- Establecer reglas de forma clara.
- Guiar a los estudiantes sobre que aspectos utilizar.
- No prolongar el juego sino es necesario.

Los juegos que se proponen para dar solución al objeto de investigación en su enfoque general tienen la aspiración de contribuir a elevar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma Inglés. Estos juegos fueron concebidos teniendo en cuenta que pudieran ser utilizados en cualquier parte de las clases, aprovechando el dominio del tipo de juego por parte de los estudiantes en la ejercitación de diferentes contenidos.

## **2.2.1 Propuesta de juegos didácticos**

### **Game # 1**

**Title:** "How am I?"

**Objective:** To express orally people's character or personality traits by mean of an

identifying exercise.

**Procedimiento:**

- Presentar un cartel al frente del aula mostrando cualidades de la personalidad.
- Un estudiante va al cartel, frente a sus compañeros y selecciona las cualidades que él considera lo caracterizan mejor.
- Los participantes pueden comunicarse entre ellos, de forma individual para dar razones y para intercambiar ideas relacionados con ¿quién soy yo? y ¿cómo otros me ven?
- En plena exposición, cada participante va a decir las cualidades que él o ella seleccionó.
- El resto va a corroborar o dar algún criterio acerca de su compañero.
- Después todo el grupo va a hacer un análisis general de las cualidades que debemos tener, adquirir o eliminar.

**Select your quality;**

Disciplined	Creative	Ambitious
Intelligent	Dancer	Friendly
Lazy	Strong	Weak
Reliable	Generous	Nice
Hardworking	Not very punctual	Dishonest
Sensible	Cheerful	Pesimistic

**Recomendaciones:** El guía de esta actividad no debe dañar la autoestima de la persona analizada.

**Conclusiones:** Se aprovechará la experiencia de los estudiantes más adultos para establecer una conversación con los más jóvenes sobre la importancia de eliminar las cualidades negativas.

**Evaluación:** Esta actividad se evaluará oralmente, teniendo en cuenta la opinión

de los estudiantes.

Como **trabajo independiente**, los estudiantes escribirán un párrafo describiendo un amigo, teniendo en cuenta no solo las características físicas, sino también las relacionadas con el carácter y las cualidades de la personalidad.

## Game # 2

**Title:** What is the lesson about?

**Objective:** To express orally the letters of the alphabet, by means of a hanging man game to get familiar with the content of the lesson.

### **Procedimiento:**

El profesor/a escribirá 14 líneas en la pizarra para que los estudiantes traten de adivinar una palabra que los va a ayudar a familiarizarse con el contenido de la clase; la palabra será S-I-M-U-L-T-A-N-E-O-U-S-L-Y, esto se hará a través del juego al ahorcado. Se dividirá el aula en dos equipos para hacerlo en forma de competencia.

Se les dará todas las oportunidades posibles para que adivinen la palabra ya que uno de los objetivos es la práctica del abecedario, tan importante en este idioma. El equipo que adivine más letras será el ganador.

**Conclusiones:** Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los estudiantes aventajados, se aclarará cualquier duda o dificultad relacionada con la pronunciación de las letras, también se hablará de la importancia de conocer el alfabeto del idioma Inglés debido a la gran cantidad de usos que tiene.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes.

## Game # 3

**Title:** Chain Drill.

**Objective:** To express orally actions that are taking place simultaneously by means of questions and answers.

**Procedimiento:**

Se divide el aula en dos equipos para hacer una competencia, después se reparte a los estudiantes algunas láminas o tarjetas con acciones para ser utilizadas durante el juego.

Se escribirá en la pizarra un ejemplo de las preguntas y posibles respuestas a utilizar durante el juego, para guiar los estudiantes, también se escribirá la segunda parte de la oración que los estudiantes van a responder. Para los miembros del equipo A; Betty is listening to the radio y para los miembros del equipo B: Mother is preparing dinner.

Un estudiante del equipo A selecciona a otro estudiante del equipo B y le pregunta:

**A:** Robert, what are you doing while mother is preparing dinner?

Robert: (responde de acuerdo a la acción que tenga en la tarjeta o lámina) I am reading a book while Mother is preparing dinner. Ahora Robert selecciona a un estudiante del equipo B para preguntarle:

**Robert:** Susan, what are you doing while Betty is listening to the radio?

Por algunos minutos los estudiantes continúan el juego en cadenas, utilizan las acciones que tienen en sus propias tarjetas o láminas, después el/la profesor/a, complica un poquito más el juego y los estudiantes en lugar de decir como segunda oración la que aparece en la pizarra, tendrán que elaborar una oración nueva utilizando la acción que aparezca en la lámina o tarjeta de cualquier miembro de su equipo, pueden utilizar distintas expresiones de lugar. Deben prestar atención porque no saben quien les va a mostrar su lámina o tarjeta para completar la oración, o a quien se le va a hacer la otra pregunta para continuar el juego en cadenas.

Cada equipo obtendrá un punto por cada pregunta correcta y un punto por cada respuesta correcta. El equipo que más puntos obtenga será el ganador.

Los estudiantes aventajados serán quines comiencen el juego.

Este tipo de juego se puede utilizar para practicar cualquier tiempo verbal.

**Conclusiones:** Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los estudiantes aventajados, se aclarará cualquier duda o dificultad relacionada con la estructura gramatical y los verbos de acción, también se asignará un trabajo en parejas utilizando las funciones comunicativas estudiadas previamente y las practicadas durante la clase.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

Como trabajo independiente escribirán oraciones expresando lo que los miembros de su familia están haciendo mientras ellos están realizando la tarea.

#### **Game # 4**

**Title: Know your body.**

**Objective:** To express orally the different parts of the human body and the aches or sicknesses any person can suffer from them by mean of an identifying exercise.

**Procedimiento:**

- El grupo se divide en dos equipos para llevar a cabo una competencia,.
- Se ubica una lámina al frente del aula sobre un cuerpo humano y los órganos del mismo dibujados y enumerados.
- Cada participante selecciona un número al azar y tienen que ir a la lámina inmediatamente, decir el número, el nombre de la parte del cuerpo y la dolencia o enfermedad que se puede sufrir. Si la respuesta es correcta, el equipo obtiene un punto. El equipo ganador es el que obtenga más puntos.

Este juego puede servir de preparación para una segunda actividad donde los estudiantes integren otras funciones comunicativas, como por ejemplo una visita al médico.

**Conclusiones:** Se establecerá una conversación sobre la importancia de tener buenos hábitos para ser una persona saludable.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

Como trabajo independiente se les orientará una visita al policlínico de la localidad para conocer sobre las principales enfermedades que padecen sus pobladores.

### **Game # 5**

**Title:** "My favorite job".

**Objective:** To express orally the communicative functions and the vocabulary related to sicknesses by means of a visit to a doctor.

#### **Procedimiento:**

- El grupo se divide en dos equipos para llevar a cabo una competencia.
- Se les dirá que van a hacer una visita imaginaria al hospital, donde van a practicar las funciones comunicativas estudiadas y el vocabulario relacionado con este tema.
- Cada equipo se ubica en una parte del aula, selecciona quien va a ser el médico, la enfermera y los otros miembros del equipo serán los pacientes.

Eg:

Doctor: Good morning. How do you feel today?

Patient: I feel awful. I have a fever and a terrible headache.

Doctor: It's nothing serious. You've got the flu. Take these medicines and stay in bed for some days.

Patient: thank you, doctor.

- El médico de cada equipo aconsejará que debe hacer cada paciente según su dolencia.
- De acuerdo a las preguntas que el médico haga y la calidad de las respuestas se le dará puntos desde uno hasta cinco puntos a cada equipo.
- En dependencia de las posibilidades y dominio del vocabulario de los estudiantes el profesor/a apoyará con tarjetas y a la vez atiende las diferencias individuales.

**Conclusiones:** Se establecerá una conversación sobre la importancia de esta profesión y la labor destacada que están llevando a cabo los médicos internacionalistas cubanos en otros países del mundo,

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

### **Game # 6**

**Title:** What 's the difference?

**Objective:** To express orally actions that occurred in the past by means of saying the differences between two pictures.

**Procedimiento:**

-Se divide el aula en dos equipos para hacer una competencia.

-Cada equipo necesita dos láminas con la misma cantidad de diferencias entre ellas. -El equipo que encuentre la mayor cantidad de diferencias en menor tiempo será el ganador.

**Conclusiones:** Cada equipo escribirá un párrafo describiendo la lámina de su equipo.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

### **Game # 7**

**Title:** Visual perception of length.

**Objective:** To express orally sentences using the comparative and the superlative forms by means of a discussion.

**Procedimiento:**

Tres o cinco estudiantes dibujarán líneas de diferentes tamaños y colores en la pizarra (el largo de las líneas no debe variar mucho), si las líneas están cruzadas ayudará más al juego.

El profesor estimulará el grupo y los estudiantes juzgarán que línea es más larga o más corta, por ejemplo:

Teacher: which is the longest line, Rachel?

Student 1: John's line.

Teacher: What do you think, Robert?

Student 2: I think Mary's line is the longest.

Es natural que utilicen las formas del comparativo y el superlativo según discuten las opiniones dadas.

Teacher: Don't you think the red line is longer than the green line, Robin?

Para estimular la participación de los estudiantes, el/la profesor/a puede utilizar el comparativo.

Teacher: I think the blue line is longer than the brown line. What do you think, David?

Student: I think it's shorter.

Un ejercicio similar se puede hacer donde utilicen *more...than* y *the most...*, en este caso pueden discutir sobre la importancia, interés o dificultad de alguna asignatura de las que estudian o sobre cualquier tema.

**Conclusiones:** Se les orientará que escriban cinco oraciones dando su propia opinión.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

## **Game # 8**

**Title:** Fantasy story.

**Objective:** To express orally actions that occurred in the past by mean of inventing a fantasy story.

**Procedimiento:**

El profesor ubicará 15 o 20 láminas en la pizarra que mostrarán varios lugares, objetos y varias personas.

El objetivo de este juego es inventar una fantasía completa basada en las láminas. No debe ser real. El grupo debe inventar la historia por medio de la discusión.

Una vez que la historia esté lista debe ser escrita y leída a todos los estudiantes de la clase.

**Conclusiones:** Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los estudiantes aventajados, se aclarará cualquier duda.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

### **Game # 9**

**Title:** Change the story.

**Objective:** To express orally actions that are going to occur by means of writing a short story about what they will do next vacations.

**Procedimiento:**

Cada estudiante escribirá una pequeña historia o descripción. Se subrayarán todos los verbos. El profesor le dará una lista de aproximadamente 20 verbos. Después todos los estudiantes leerán el texto omitiendo todos los verbos. Según hagan pausas en cada lugar, los estudiantes cambiarán los verbos por los de la lista.

Alternativamente cada estudiante sustituye los verbos al azar en el texto antes de verlo. El resultado será una sorpresa.

**Conclusiones:** Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los estudiantes aventajados, se aclarará cualquier duda.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

### **Game # 10**

**Title:** Twenty Questions.

**Objective:** To ask and answer yes or no questions by means of a guessing game.

**Procedimiento:**

El moderador pensará en algo y simplemente dirá a los jugadores si es animal, vegetal o abstracto. Los jugadores harán 20 preguntas para descubrir en lo que él

está pensando. Tradicionalmente las preguntas son respondidas con si o no.

Se limitará la elección, por ejemplo: objetos diarios, profesiones, verbos frases, personas famosas y donde viven.

Eg: Is it bigger / smaller than a car?

Have you got one?

Would you normally find one in a house?

Is it made of wood?

Can it be easily broken?

Si los jugadores descubren de qué se trata, ganan la competencia.

**Conclusiones:** Se utilizará este ejercicio para motivar la clase o una actividad específica.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes

## **Game # 11**

**Title:** General knowledge quiz.

**Objective:** To express orally actions that took place in the past by means of a multiple choice exercise.

### **Procedimiento:**

El profesor trae para cada clase preguntas de conocimiento general. Si las preguntas no son respondidas se asignan como tarea, pero si son respondidas este tema se analizará en la clase por algunos minutos. Las preguntas pueden cubrir un rango de temas o pueden concentrarse en un área específica. Es importante que ningún estudiante conozca las respuestas a todas las preguntas, la especulación y el argumento debe ser real y que los estudiantes adquieran alguna nueva información por medio del idioma. En estas preguntas se practica el pasado simple.

1) - Who first sailed alone around the world?

a) -Sir Francis Drake.

b) - Sir Francis Chichester.

- c) - Joshua Slocum.
- d) - Christopher Columbus.
- 2) - Who first flew alone across the Atlantic?
  - a) – Charles Lindbergh.
  - b) -The Wright brothers.
  - c) - Alexander Fleming.
  - d) -Louis Pasteur.
- 3) - Who produced the first television picture?
  - a) - The Scotsman, John Baird.
  - b) - The American, Neil Armstrong.
  - c) - The Russian, Yuri Gagarin.
  - d) - The English man, George Stephenson.

**Questions to be asked but, without answers.**

- 1) - Where is the Eiffel Tower?
- 2) -Where was Shakespeare born?
- 3) -Who is the American president?
- 4) - Who wrote Robinson Crusoe?
- 5) -What are the colours of the British flag?
- 6) - What is the capital of Italy?
- 7) - How many players are there in a football game?
- 8) - Which is the longest river in the world?
- 9) - In which country does the elephant live?

**Procedimiento:**

Cuando el estudiante responde la pregunta que el profesor dirá: Ej. Was Sir Francis Drake who first sailed alone around the world? El profesor no debe confirmar ni corregir la respuesta. El debe estimular a los demás estudiantes si están o no de acuerdo.

Ej: Do you agree with this?

What do you think?

Does anyone disagree?

Do you all agree?

Solo después de una buena discusión el profesor debe decir cual es la respuesta, es recomendable utilizar la respuesta incorrecta para estimular la discusión.

Ej: What did Sir Francis Drake do/ Christopher Columbus?

Why was Louis Pasteur famous?

**Conclusiones:** Se le pedirá a los estudiantes que investiguen sobre el tema que más les haya interesado o aquel que no se haya explotado lo suficiente en clase.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes

## Game # 12

**Title:** General Questions.

**Objective:** To identify answers to questions by means of a multiple choice exercise.

### Procedimiento:

Se divide el aula en dos equipos para hacer una competencia. Se les dará las respuestas desordenadas. Tendrán 10 minutos para cazar las preguntas con las respuestas. Obtendrán un punto por cada respuesta correcta.

El equipo que más respuestas correctas tenga será el ganador.

- |  |                |
|--|----------------|
| 1) - Where is the Tag Mahal?                   | It's in India. |
| 2) - Where was Tolstoy born?                   | In Russia.     |
| 3) - What is the capital of Scotland?          | Edinburgh.     |
| 4)-How many players are there in Cricket team? | Eleven.        |
| 5)-Who painted Guernicá?                       | Picasso.       |

### Jokes

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| -Which king of England wore the largest shoes? | The one with the largest feet. |
| -What can you have when Someone has taken it?  | A photograph.                  |
| -What is the difference between                | One is knocked in,             |

a nail and a bad boxer?.

The other is knocked out.

-Waiter, there is a dead

Fly in my soap.

Which has killed it?

### **Cause and Effect**

What would happen if the sun  
lost it's heat?

All living things would die.

What would happen if we  
didn't eat for a long time?

We would die.

What happen when we add  
blue to yellow?

It turns green.

What happens if we boil  
an egg for six minutes?

It becomes hard.

**Conclusiones:** Se le pedirá a los estudiantes que investiguen sobre el tema que más les haya interesado o aquel que no se haya explotado lo suficiente en clase.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes

### **Game # 13**

**Title:** What are you thinking about?

**Objective:** To ask and answer questions about pictures by means of a guessing game to stimulate the students' participation.

#### **Procedimiento:**

-Se le pide a los estudiantes que traigan a la clase fotos de artistas y grupos de cantantes famosos, asegurarse de que van a traer una foto del grupo musical The Back Street Boys.

-Ubicar todas las fotos en la pared frente a los estudiantes y pedirles que adivinen en quien se está pensando.

-Ellos harán algunas preguntas relacionadas con el país de procedencia, si es un grupo o un cantante sólo, si es mujer o es hombre, si el grupo está formado por

mujeres o por hombres, hasta que adivinen en quién se está pensando.

-Después se les hará algunas preguntas sobre este grupo y sus canciones más populares.

**Conclusiones:** Se orientará buscar más información relacionada con este grupo y traer a la próxima clase el nombre de alguna de sus canciones más populares.

En la próxima clase escucharán y analizarán la canción The Perfect Fan, dedicada al día de las madres.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

#### **Game # 14**

**Title:** Cheat and Deceive.

**Objective:** To recognize sentences in present continuous by means of an identifying exercise.

**Procedimiento:**

- Se escribe o colecciona un grupo de oraciones para cada equipo en el área gramatical que quieres practicar. Las oraciones correctas e incorrectas deben estar mezcladas.
- Se divide el grupo en equipos para hacer una competencia.
- Se ubican las oraciones donde todos las puedan ver.
- Después de diez minutos se les dará la oportunidad a cada equipo para que digan cuáles oraciones están correctas y cuáles incorrectas, se les dará un punto por cada respuesta y un punto si son capaces de explicar por qué no están correctas.

Eg:

**Present Continuous**

- 1) - He is coming tonight.
- 2) - I'm buying a coffee tomorrow.
- 3) -It is raining later today.
- 4) -I'm dying in 20 years.

- 5) - I´m having problems with her.
- 6) - I´m living in Cambridge.
- 7) - If you are coming, I´m coming too.
- 8) - He´s always annoying.
- 9) - I´m originally coming from Germany.
- 10) - I´m studying for thee years.
- 11) - He´s thinking he is wonderful.
- 12) - I´m always living in London.
- 13) - I´m not smoking this week end.
- 14) - I´m smoking lot´s of cigars now.
- 15) - I´m not having any money.
- 16) - I´m trying not to think about it.
- 17) - I´m having an opinion about this.
- 18) - I´m having a think about this.
- 19) - I´m seeing you.
- 20) - I´m going to the cinema on Wednesday.

**Conclusiones:** Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los estudiantes aventajados, se aclarará cualquier duda.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma oral teniendo en cuenta la opinión de los estudiantes. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

### **Game # 15**

**Título:** Dictation.

**Objetivo:** To write sentences expressing habitual actions by means of using the words taken from a dictation, to increase vocabulary and exercise orthography.

#### **Procedimiento:**

- Se divide el aula en equipos para hacer una competencia.
- El profesor lee sujetos, acciones, expresiones de tiempo, complementos directo e indirecto y otros elementos a tener en cuenta para formar oraciones.
- Dicta una a una las frases y palabras y vuelve a leerlas, pero sin detenerse.
- Después se revisan en la pizarra en el mismo orden que fueron dictadas.

-Los estudiantes forman oraciones teniendo en cuenta las expresiones de tiempo y los elementos revisado previamente.

-Se le dará puntos a cada equipo de acuerdo con la ortografía y la calidad de las oraciones formadas.

-El equipo que menos errores ortográficos tenga y más oraciones correctas realice será el ganador.

**Conclusiones:** Se analizará lo que han practicado y con la ayuda de los estudiantes aventajados, se aclarará cualquier duda.

**Evaluación:** Esta actividad será evaluada de forma escrita. Se analizarán los éxitos y principales dificultades de los estudiantes.

### **2.3 Validación de los resultados obtenidos en el pre experimento, sobre juegos didácticos para contribuir a elevar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma Inglés**

#### **Análisis de los resultados de la constatación final.**

Después de haber introducido la propuesta de solución que consiste en juegos didácticos para contribuir a elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes segundo semestre de la F.O.C. "Santos Caraballé"; se aplicó nuevamente la guía de observación (anexo 1) para constatar el resultado final de la investigación.

En el primer indicador centrado en el **conocimiento que poseen de las habilidades del idioma**, hay que señalar que de los 25 estudiantes muestreados, 23 poseen conocimiento de las habilidades del idioma y son evaluados en el nivel Alto, para un 92%, dos estudiantes poseen poco conocimiento de las habilidades del idioma, y son evaluados en el nivel Medio, para un 8%.(anexo 5)

El segundo indicador relacionado con **el dominio demostrado de las funciones comunicativas**, se comprobó que 22 estudiantes demostraron dominio de las funciones comunicativas, siendo evaluados en el nivel Alto, para un 88%, tres estudiantes demostraron poco dominio, siendo evaluados en el nivel Medio, para un 12%.(anexo 5).

## **Dimensión 2: Motivacional.**

En el primer indicador relacionado con la **motivación expresada por conocer la utilidad del idioma Inglés**, 19 estudiantes expresaron motivación por conocer la utilidad de este idioma, siendo evaluados en el nivel Alto, para un 76%, cinco estudiantes expresaron poca, siendo evaluados en el nivel Medio, para un 20%, un estudiante no expresó motivación, siendo evaluado en el nivel Bajo, para un 4%. (anexo 6)

En el segundo indicador acerca del **interés que poseen por el aprendizaje del idioma Inglés**, 21 estudiantes se interesaron por el aprendizaje de este idioma, siendo evaluados en el nivel Alto, para un 84%, tres estudiante se interesaron poco, siendo evaluados en el nivel Medio, para un 12%, un estudiante no se interesó siendo evaluados en el nivel Bajo, para un 4%. (anexo 6)

## **Dimensión 3: Procedimental.**

En el primer indicador centrado en el **nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma**, se pudo comprobar que 20 estudiantes procedieron de forma correcta en el trabajo con las habilidades del idioma, siendo evaluados en el nivel Alto, para un 80%, cuatro estudiantes procedieron poco en el trabajo con las habilidades del idioma, siendo evaluados en el nivel Medio, para un 16%, un estudiante no procedió de forma correcta, siendo evaluado en el nivel Bajo, para un 4%.(anexo 7)

En el segundo indicador relacionado con el **nivel de aplicación de los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana**, se pudo comprobar que 22 estudiantes aplicaron los conocimientos adquiridos a situaciones creadas en el aula y también en situaciones nuevas con sus compañeros, siendo evaluados en el nivel Alto, para un 88%, dos estudiantes aplicaron poco los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana, siendo evaluados en el nivel Medio, para un 8%, un estudiante no procedió de forma correcta, siendo evaluado en el nivel Bajo, para un 4%.(anexo 7).

Con la aplicación de juegos didácticos y el análisis de los resultados en cada una de las etapas, se percibe un avance significativo en cuanto a la motivación de los

estudiantes del segundo semestre de la Facultad Obrero Campesina "Santos Caraballé, de Iguará, pues antes de la aplicación de la propuesta los resultados de cada indicador en cuanto a los niveles A y M de la escala valorativa se centraban en bajos porcentos de logros, mientras que después de la aplicación de la misma los porcentos en el logro de los indicadores en estas mismas categorías aumentaron considerablemente respecto a los anteriores. Opuesto a estos resultados están los de los niveles B en cada indicador, los que se evaluaron con altos porcentos en la etapa inicial y bajos porcentos en la etapa final. Estos resultados demuestran cuantitativamente la efectividad de la propuesta en la transformación de la muestra de un estado inicial bajo en cuanto a la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés a un estado final alto.

# *Conclusiones*



## CONCLUSIONES

La motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés se sustenta en los fundamentos teóricos y metodológicos del materialismo dialéctico e histórico, que considera al sujeto como elemento activo y transformador de la realidad objetiva y de sí mismo y tiene como basamento psicológico la concepción histórico-cultural de L. S. Vigotsky, el fundamento pedagógico se expresa en las ideas educativas martianas y fidelistas de la educación del hombre para la vida. Desde el punto de vista lingüístico-metodológico que tiene en consideración la primacía de la lengua oral en el aprendizaje de una lengua extranjera, así como las particularidades psicopedagógicas de los estudiantes.

El diagnóstico inicial aplicado a los estudiantes de la población demostró, que existían insuficiencias con respecto a la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés, ya que los conocimientos que los estudiantes poseían sobre las habilidades del idioma eran pobres, no dominaban las funciones comunicativas, ni se motivaban por conocer la utilidad de este idioma; por lo que no se interesaban por aprender el mismo, no procedían de forma adecuada en el trabajo con las habilidades y no aplicaban los conocimientos adquiridos a la vida cotidiana.

Los juegos didácticos diseñados se caracterizan por lograr traducir los objetivos y contenidos de este nivel de enseñanza a una concepción lúdica, que por un lado resulte eficiente para el aprendizaje del idioma Inglés, y por otro, provoque placer de los estudiantes en el juego, motivándolos por su aprendizaje, son amenos, sencillos, flexibles, dinámicos, poseen carácter participativo, crean placer, efectividad, entusiasmo; generan imaginación, fantasía, ingenio, comunicación, creatividad, con su uso los estudiantes desarrollan el lenguaje, juicios, conclusiones, constituyen una alternativa para solucionar problemáticas y desarrollar diferentes intereses cognoscitivos, hábitos y habilidades necesarios para el aprendizaje del idioma Inglés, ya que ayudan a animar a los estudiantes a mantener su interés y trabajo, contribuyendo al adiestramiento y llevándolos al uso del idioma en el curso del juego, también ayudan a los profesores a crear

situaciones en las que el idioma es más útil y significativo por lo que son una herramienta efectiva para lograr motivaciones.

Con la aplicación de esta propuesta, los estudiantes poseen conocimiento de las habilidades del idioma, dominan las funciones comunicativas y las practican con sus compañeros, preocupándose por no tener errores de pronunciación, expresan motivación por conocer la utilidad del idioma y se interesan por el aprendizaje del mismo; viéndolo no solo como una posibilidad de elevar su nivel cultural, sino también como una forma de progreso personal y social; proceden de forma adecuada en el trabajo con las habilidades del idioma, aplicando los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida cotidiana, desarrollando la competencia comunicativa entre los alumnos, logrando la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del segundo semestre de la Facultad “Santos Caraballé”, demostrando la efectividad de la propuesta.

# *Recomendaciones*

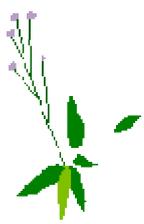


## **RECOMENDACIONES**

Que se valore por la estructura metodológica del Municipio de Yaguajay, la realización de intercambios científico metodológicos con profesores de Inglés, a fin de analizar las vías que ofrece esta investigación para motivar los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma a través de juegos didácticos en cualquier nivel de enseñanza, como posibles áreas de la investigación científica y de innovación pedagógica en ese territorio.

Que se continúe analizando las diferentes vías que contribuyen a elevar la motivación por el aprendizaje del inglés en los adultos.

# *Bibliografía*



## **Bibliografía.**

- Abbot, G. "The Teaching of English as International Language": A Practical Guide. Editorial Revolucionaria. La Habana, 1977.
- Acosta, R. "Communicative Language Teaching". Editorial Revolucionaria. La Habana, 1987.
- Alexander, L.G. Developing Skills: An International Course for Intermediate students. Guantánamo. 1989.
- Álvarez de Zayas, C. Metodología de la investigación científica. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1995.
- Antich, Rosa. "Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1988.
- Antich, Rosa. "Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras". Editorial Revolución. Ciudad de La Habana, 1979.
- Bello Dávila, Zoc y Casales Fernández, Julio Cesar. "Psicología General". Editorial Félix Varela. La Habana, 2004.
- Byrne, Donn. "Teaching Oral English". Edición Revolucionaria. La Habana, 1989.
- Calviño, Manuel. "Los aspectos de contenido de la motivación, una vía para su estudio. Universidad de La Habana. La Habana, 1983.
- Castellano, D. y otros. "Aprender y enseñar en la escuela". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2002.
- Catalá Aquino, Yanelis. Trabajo de Diploma. 2002-2003.
- CD-ROM "Aprender es crecer". "Metodología de la educación". Materiales Bibliográficos. CD de la carrera. 2002.
- Colectivo de autores. Consideraciones a cerca del juego y su significado. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2005.

- Colectivo de autores. La personalidad, su diagnóstico y su desarrollo. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2004.
- Davidov, V. "La enseñanza escolar y el desarrollo psíquico", Editorial Progreso. Moscú. 1997.
- Donne Byrne. Teaching Oral English. Longman, Edición Revolucionaria, Guantánamo, 1986.
- Edwin B, Williams. The Bantam New College Spanish and English Dictionary. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1978.
- Franco García, O. "La importancia del juego y la necesidad del enfoque lúdico. Juego y sociedad. Ciego de Ávila, 2007.
- Fernández González, Dra. Ana María. Selección de temas Psicopedagógicos; El desarrollo de las habilidades comunicativas en los escolares, Editorial Pueblo y Educación. 2000.
- Fernández González, Dra. Ana María. Selección de temas Psicopedagógicos. El desarrollo de las habilidades comunicativas en los escolares, Editorial Pueblo y Educación. 2000.
- Fernández Ortiz, Ana." El juego como Alternativas de los niños con necesidades educativas especiales. Instituto Latinoamericano y Caribeño". Pedagogía, 1999.
- Finocchiaro, Mary y Brumfit, Christopher "The Functional – Notional Approach from Theory to Practice" Edición Revolucionaria, 1989.
- Gastón Pérez y otros. Metodología de la investigación educacional. 1ra parte. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2001.
- González Maura, Viviana. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1995.
- González Maura, Viviana. "Diagnóstico y orientación de la motivación profesional.
- En Curso No 2 de Pedagogía 97. La Habana. 1997.

- González Maura, Viviana. "El interés profesional como formación motivacional de la personalidad. Revista Cubana de la Educación Superior. La Habana, 1998.
- González Rey, Fernando Luis."Motivación en Adolescentes y Jóvenes". Editorial científico-técnica. Ciudad de La Habana. 1992.
- González Serra, Diego Jorge. "La motivación. Una orientación para su estudio". Editorial Científico Técnica. La Habana, 1982.
- \_\_\_\_\_ "Motivación y orientación profesional". En encuentro de Educadores por un mundo mejor. La Habana, 1990.
- \_\_\_\_\_ "Teoría de la Motivación y la Práctica Profesional". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1995.
- \_\_\_\_\_ "La motivación, varilla mágica de la enseñanza y la educación". Revista Educación No 110. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2003.
- González Serra, Diego Jorge, Revista de Educación #110 sept –dic, 2003.
- Hadfield, Jill. Intermediate Communication Games, Longman, 1996.
- Hadfield Hill, Tómbola. "Advance Communication Games". Longman, 1997.
- I.C.C.P. " Pedagogía ". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1989.
- Labarrere, Guillermina." Pedagogía". Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1998.
- Martí, José. "Para aprender más". Revista Educación. La Habana, 2002.
- \_\_\_\_\_ Escritos sobre la Educación. Editorial Ciencias Sociales, La Habana, 1976.
- MINED. Escuelas Pedagógicas. Código (440) Methodology of English Language. Teaching. Editorial Pueblo y Educación, 1977.
- \_\_\_\_\_ Seminario Nacional para el personal Docente. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 2000.

- \_\_\_\_\_ Seminario Nacional para Educadores.. Editorial Juventud Rebelde, Ciudad de la Habana 2001.
- Oropesa Fernández, Ricardo. "Jugando se aprende". Editorial Académica. La Habana, 1995.
- Petrovski, A. V. " Psicología General ". Editorial Pueblo y Educación, 1978.
- Proceso de enseñanza y aprendizaje. Compendio de Pedagogía.
- Rico Montero, Pilar. Reflexión y aprendizaje en el aula. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1996.
- Rinvolver, Mario y David, Paul. " More Grammar Games".1997.
- Rodríguez, Santana R. Los juegos didácticos. Una propuesta metodológica para desarrollar los intereses cognoscitivos por la Geografía escolar. Tesis presentada en opción al título de máster. I.S.P. Enrique José Varona, 2001.
- Savin, N. V. Pedagogía. Edición septiembre, Ciudad de La Habana, 1977.
- Seminario Nacional para educadores. Ministerio de Educación. Ciudad de La Habana, 2004.
- Silvestre Orama, Margarita. "Aprendizaje, Educación y Desarrollo. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 2001.
- Ur, Penny, Wright, Andrew. " Five – Minute Activities ", Practice and Progress. Cambridge. Teacher Training and Development. Series editors Marion Williams and Tony Wright. Module 9: Teaching speaking.1992.
- \_\_\_\_\_ A Course in language Teaching. Practice and progress. Cambridge Teacher Training and Development. Series editors Marion Williams and Tony Wright. Module 9: Teaching speaking. 1995.
- Varona, Enrique José. "Pedagogía 86". Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1987.
- \_\_\_\_\_ Escritos sobre educación y enseñanza. Editorial Pueblo y Educación.

- Ciudad de La Habana, 1992.
- Vázquez, J. "Juegos didácticos en experiencias pedagógicas de avanzada". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1989.
- Vigotsky, L.S. "El juego sus funciones en el desarrollo psíquico. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1982.
- \_\_\_\_\_. Obras Completas. Tomo V. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1995.
- Wajnryb, Ruth. " Classroom Observation Task". 1997.
- Walcyn – Jones, Peter. " Top Class Activities ". 1997.
- Webster's Seventh Collegiate Dictionary. Editorial Pueblo y Educación, 1995.
- Wright, Andrew y otros. " Games for Language Learning ". Cambridge University Press. 1996.
- \_\_\_\_\_. "The Self Directed Teacher". Cambridge Handbook for Language Teachers. 1995.
- WR, Lee. " Language Teaching Games". Oxford University Press. 1986.
- Zhukoskaya, R.I. "El juego y su importancia pedagógica". Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana, 1982.

# *Anexos*



## ANEXO 1

### Guía de observación.

Grupo: \_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_

Cantidad de alumnos a observar: \_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_

Registro No. \_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Lugar: \_\_\_\_\_

**Objeto de observación:** Estudiantes de segundo semestre de la FOC “Santos Caraballé”.

**Lugar:** Escuela.

**Condiciones de la observación:** Directa.

**Objetivo:** Diagnosticar si los estudiantes del segundo semestre de la FOC “Santos Caraballé” están motivados hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

### Aspectos a observar.

1-Conocimiento que poseen de las habilidades del idioma.

\_\_\_\_\_alto          \_\_\_\_\_medio          \_\_\_\_\_bajo.

2-Dominio de las funciones comunicativas.

\_\_\_\_\_alto          \_\_\_\_\_medio          \_\_\_\_\_bajo.

3-Motivación expresada para conocer la utilidad del idioma.

\_\_\_\_\_alto          \_\_\_\_\_medio          \_\_\_\_\_bajo.

4-Interés que poseen por el aprendizaje del idioma.

\_\_\_\_\_alto          \_\_\_\_\_medio          \_\_\_\_\_bajo.

5-- Nivel en que proceden en el trabajo con las habilidades del idioma.

\_\_\_\_\_alto          \_\_\_\_\_medio          \_\_\_\_\_bajo.

6- Nivel en que aplican de los conocimientos adquiridos a situaciones de la vida.

\_\_\_\_\_alto          \_\_\_\_\_medio          \_\_\_\_\_bajo.

## TABLAS

### ANEXO 2

Resumen de los resultados de los registros de observación a los estudiantes de 2<sup>do</sup> semestre de la FOC “Santos Caraballé” en **la dimensión cognitiva:**

#### ANTES DE LA PROPUESTA

INDICADORES	ALTO	%	MEDIO	%	BAJO	%
1	4	16	5	20	16	64
2	5	20	6	24	14	56

### **ANEXO 3**

Resumen de los resultados de los registros de observación a los estudiantes de 2<sup>do</sup> semestre de la FOC "Santos Caraballé" en **la dimensión motivacional**.

#### **ANTES DE LA PROPUESTA**

INDICADORES	A	%	M	%	B	%
1	5	20	4	16	16	64
2	4	16	3	12	18	72

## **ANEXO 4**

Resumen de los resultados de los registros de observación a los estudiantes de 2<sup>do</sup> semestre de la FOC “Santos Caraballé” en **la dimensión procedimental**.

### **ANTES DE LA PROPUESTA**

<b>INDICADORES</b>	<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>
1	4	16	4	16	17	60
2	3	12	6	24	16	64

## **ANEXO 5**

Resumen de los resultados de los registros de observación a los estudiantes de 2<sup>do</sup> semestre de la FOC "Santos Caraballé" en **la dimensión cognitiva.**

### **DESPUÉS DE LA PROPUESTA**

<b>INDICADORES</b>	<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>
1	23	92	2	8	0	0
2	22	88	3	12	0	0

## **ANEXO 6**

Resumen de los resultados de los registros de observación a los estudiantes de 2<sup>do</sup> semestre de la FOC "Santos Caraballé" en **la dimensión motivacional**.

### **DESPUÉS DE LA PROPUESTA**

<b>INDICADORES</b>	<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>
1	19	76	5	20	1	4
2	21	84	3	12	1	4

## **ANEXO 7**

Resumen de los resultados de los registros de observación a los estudiantes de 2<sup>do</sup> semestre de la FOC “Santos Caraballé” en **la dimensión procedimental**.

### **DESPUÉS DE LA PROPUESTA**

<b>INDICADORES</b>	<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>
1	20	80	4	16	1	4
2	22	88	2	8	1	4

**ANEXO 8**

**RESUMEN DE LOS RESULTADOS DE LOS REGISTROS DE OBSERVACIÓN  
A LOS ESTUDIANTES DE 2<sup>DO</sup> SEMESTRE EN LAS DIMENSIONES  
COGNITIVA, MOTIVACIONAL Y PROCEDIMENTAL ANTES Y DESPUÉS.**

DIMENSIONES	ANTES							DESPUÉS					
	IND	A	%	M	%	B	%	A	%	M	%	B	%
COGNITIVA	1	4	16	5	20	16	64	23	92	2	8	0	0
	2	5	20	6	24	14	56	22	88	3	12	0	0
MOTIVACIONAL		<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>	<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>
	1	5	20	4	16	16	64	19	76	5	20	1	4
	2	4	16	3	12	18	72	21	84	3	12	1	4
PROCEDIMENTAL		<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>	<b>A</b>	<b>%</b>	<b>M</b>	<b>%</b>	<b>B</b>	<b>%</b>
	1	4	16	4	16	17	60	20	80	4	16	1	4
	2	3	12	6	24	16	64	22	88	2	8	1	4

## **Anexo 9**

### ANÁLISIS DE DOCUMENTOS

**Objeto:** Documentos contentivos de orientaciones para elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de segundo semestre de la F.O.C. "Santos Caraballé".

**Objetivo:**

- Ø Determinar la concepción didáctica para elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

**Indicador:**

- Ø Concepción didáctica para elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

**El documento revela:**

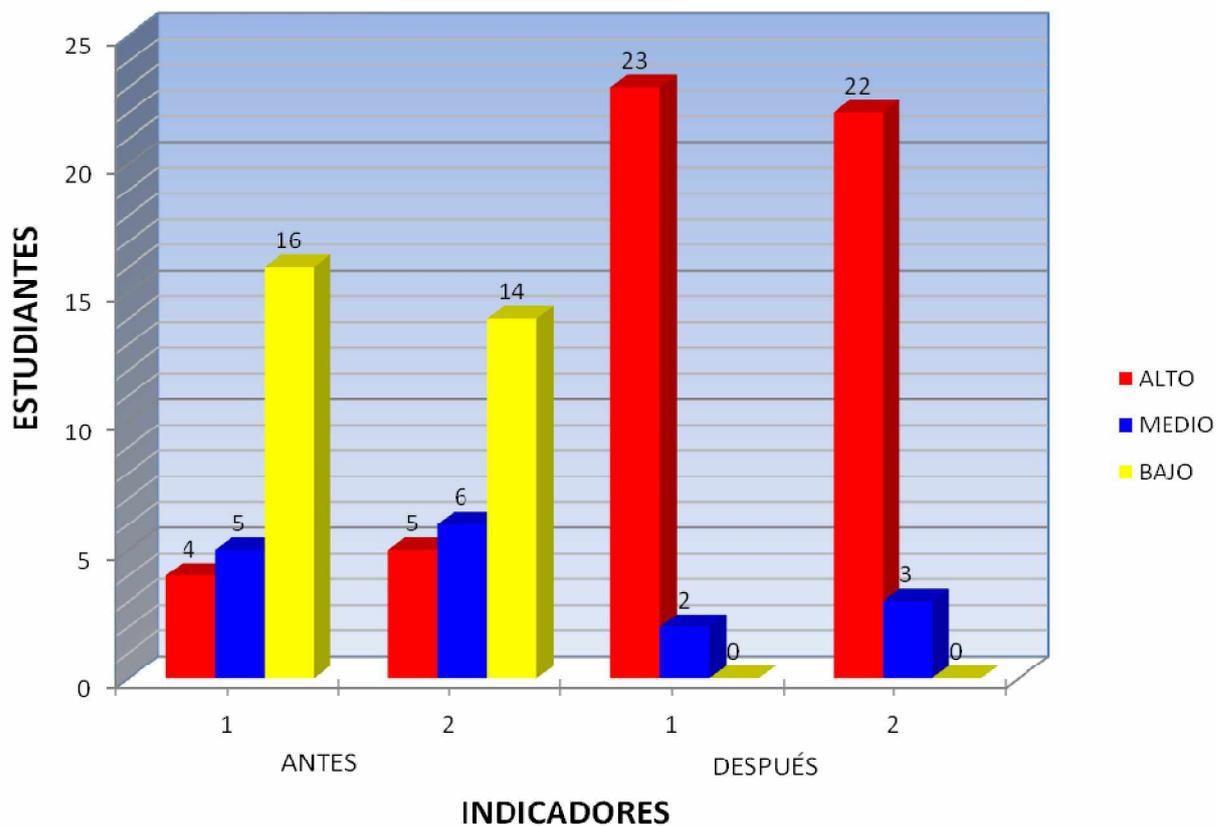
- Ø Indicaciones y orientaciones didácticas para elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés.

Ø **Análisis de documentos:**

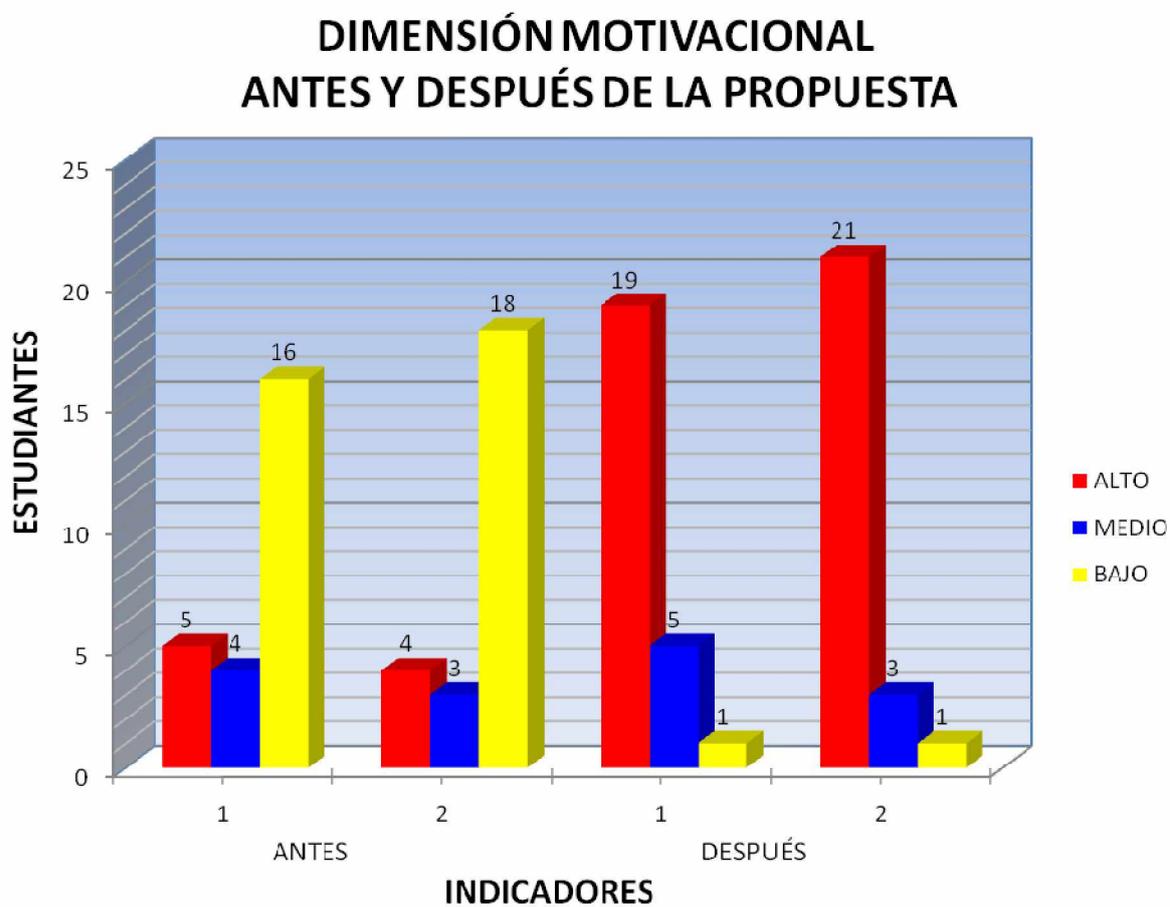
- Ø ¿Qué concepción didáctica se revela en las indicaciones y orientaciones acerca de cómo elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés?
- Ø ¿Cuáles son los objetivos que se incluyen para elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés?
- Ø ¿Qué procedimientos se ofrecen para elevar la motivación hacia el aprendizaje del idioma Inglés?

## ANEXO 10

### DIMENSIÓN COGNITIVA ANTES Y DESPUÉS DE LA PROPUESTA



## ANEXO 11



## ANEXO 12

### DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL ANTES Y DESPUÉS DE LA PROPUESTA

