

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS  
"CAPITÁN SILVERIO BLANCO NÚÑEZ"  
SANCTI SPÍRITUS

SEDE PEDAGÓGICA SANCTI SPÍRITUS

TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título "Juegos lingüísticos en el desarrollo  
de la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de cuarto grado de la ENU José Martí".

Autora: Lic. Ambar Mayelín Toledo Rodríguez

Sancti Spíritus 2010



## PENSAMIENTO

“El pueblo más feliz es el que tenga mejor educados a sus hijos, en la instrucción del pensamiento, y en la dirección de los sentimientos. Un pueblo instruido ama el trabajo y sabe sacar provecho de él. Un pueblo virtuoso vivirá más feliz y más rico que otro lleno de vicios, y se defenderá mejor de todo ataque”

José Martí.

## **AGRADECIMIENTOS**

- A Dios por su amor y sustento.
- A mi tutor por su paciencia y dedicación.
- A mi familia por su apoyo incondicional.
- A mis profesores por haberme nutrido de conocimientos.
- A mis amigas MSc. Aliuska y lic.: Dunisleivy.

## ÍNDICE

<b>Contenido</b>	<b>Pág.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1-7</b>
<b>CAPITULO I: REFLEXIONES TEÓRICAS ACERCA DEL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE EXPRESIÓN ORAL EN LA ASIGNATURA INGLÉS</b>	<b>8-34</b>
<b>Epígrafe 1.1:</b> El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel primario.	<b>8-15</b>
<b>Epígrafe 1.2:</b> Concepciones teóricas referidas a la habilidad de expresión oral en la enseñanza del idioma Inglés.	<b>15-21</b>
<b>Epígrafe 1.3:</b> Antecedentes de los juegos en el aprendizaje.	<b>21-25</b>
<b>Epígrafe 1.3.1:</b> Los Juegos en el aprendizaje.	<b>26-31</b>
<b>Epígrafe 1.3.2:</b> Los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés	<b>31-34</b>
<b>CAPITULO II: LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS, UNA OPCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LAS CLASES DE INGLÉS.</b>	<b>35-61</b>
<b>Epígrafe 2.1:</b> Planificación de la investigación.	<b>35</b>
<b>Epígrafe 2.2:</b> Constatación del estado del problema científico.	<b>36-37</b>
<b>Epígrafe 2.3:</b> Fundamentación de la propuesta.	<b>37-38</b>
<b>Epígrafe 2.4:</b> Propuesta de juegos lingüísticos.	<b>38-51</b>
<b>Epígrafe 2.5:</b> Análisis de los resultados obtenidos.	<b>51-61</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>62</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>63</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>64-72</b>
<b>ANEXOS</b>	

## SÍNTESIS

La investigación titulada: “Juegos lingüísticos en el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de cuarto grado de la ENU José Martí”, se realizó en correspondencia con el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diagnóstico inicial permitió determinar con la utilización de métodos científicos del nivel teórico, empírico y matemático, las insuficiencias referentes al desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de cuarto grado. En busca de la posible solución se trabajó en el diseño y aplicación de un conjunto de juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral del idioma Inglés en estudiantes de cuarto grado de la escuela primaria José Martí Pérez del municipio de Sancti Spíritus, lo que conlleva a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La aplicación de estos juegos lingüísticos se desarrolló en un ambiente afectivo donde los intereses y motivaciones de los estudiantes jugaron un papel fundamental en el trabajo colectivo, desarrollándoles las potencialidades individuales a través de tareas motivadoras. Se demostró el papel protagónico del alumno en el proceso y el papel facilitador del maestro, se alcanzó la unidad de lo instructivo y lo educativo y se favoreció la iniciativa, la creatividad y la independencia cognoscitiva de los estudiantes durante la clase.

## INTRODUCCIÓN

En el momento actual, ante el desarrollo, los avances de la ciencia y la técnica, las nuevas tecnologías de la información y la globalización, la enseñanza de lenguas extranjeras en la enseñanza primaria es considerada un aporte directo al desarrollo de la nueva sociedad. Por estas razones es que el dominio de al menos la habilidad de expresión oral en los escolares del nivel primario, se ha convertido en requisito indispensable para el aprendizaje de un idioma extranjero acorde con su tiempo.

Teniendo en cuenta el fin que persigue la escuela primaria: “ ... contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la Revolución Socialista”, se manifiesta la contribución del conocimiento de una lengua extranjera, como el Inglés, que por su universalidad e importancia en la comunicación intercultural favorece la relación amistosa y solidaria de los niños y las niñas con otros/as de diferentes latitudes, ello evidentemente aporta a la formación de una cultura general integral y en consecuencia a la formación general de la personalidad. (Enríquez O´Farrill, I. 2006: 1).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la introducción en la práctica escolar cubana de un conjunto de programas como la Computación, el Programa Audiovisual, el Programa Editorial Libertad, así como la reducción de matrícula por docente a un número de 20, establece condiciones para el enriquecimiento y desarrollo de los escolares, ya que se convierten en mediadores de la cultura que complementan el proceso educativo dirigido por el maestro.

La experiencia pedagógica ha evidenciado que las tecnologías no sustituyen al maestro, sino que lo complementan, al transmitirse conocimientos sobre determinados contenidos que facilitan el aprendizaje, sirven de soporte material al sistema de clases y las funciones que tanto el maestro como la escuela deben desarrollar.

Para el correcto desempeño de las video-clases de idioma Inglés en la enseñanza primaria, el alumno debe poseer un conocimiento básico general del idioma que se adquiere cuando es capaz de integrar las cuatro habilidades de la lengua de forma aceptable: audición, habla, lectura y escritura, dando preferencia a la expresión oral. Esto puede incluso afianzar lazos de camaradería y colaboración a través del trabajo grupal y /o en parejas.

Para la concepción de la propuesta de juegos lingüísticos y fundamentación del problema se realizó un estudio y análisis de documentos normativos que se concretan en el Actual modelo de Escuela Primaria, Seminarios nacionales, Un acercamiento a la enseñanza del Inglés en la Educación Primaria, Propuesta curricular para la enseñanza del Inglés de preescolar a sexto grado y las video-clases. Todo ello sustentado en el enfoque histórico-cultural de L.V. Vigotski.

La autora se basa en lo abordado por filósofos y pedagogos que en esencia han sido portadores del conocimiento de cómo transcurre el proceso aprendizaje y la formación integral desde enfoques filosóficos y educativos. Específicamente en Cuba se han realizado investigaciones relacionadas con el desarrollo de la expresión oral del idioma Inglés que constituyen basamentos y pilares para la concepción de la fundamentación y las actividades que conforman este trabajo, ellos son: Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras.(Antich de León,R. 1986), Metodología de la Enseñanza del Idioma Inglés.(Caballero Pérez, M. 1989) y Un Acercamiento a la Enseñanza del Inglés en la Educación Primaria ( Enríquez O´Farrill, I, 2006) siendo esta última la más útil para esta investigación.

En todas las enseñanzas el tratamiento de la expresión oral ha constituido objeto de investigación por parte de educadores y directivos, los que a través de sus propuestas de solución han hecho contribuciones a este aspecto tan importante en el aprendizaje de un idioma. En el caso específico de las video-clases en nivel primario a pasar del poco tiempo de su aplicación; los colegas a nivel provincial y municipal han coincidido en la necesidad de buscar alternativas a través de investigaciones que complementen el trabajo con las video-clases, y con ello se logre el objetivo de las mismas.

Para la realización de esta investigación la autora se basó en las insuficiencias que presentan los estudiantes de cuarto grado en la habilidad de expresión oral del idioma Inglés, dado porque en la aplicación de las video-clases de esta asignatura en el nivel primario, no se ha establecido de manera específica una vía para lograr la competencia oral de los estudiantes, teniendo en cuenta el déficit comunicacional que presentan en su desempeño con el idioma Inglés.

En la observación de las video-clases, pruebas pedagógicas y el análisis del producto de la actividad se han podido determinar las siguientes insuficiencias en las video-clases:

- Insuficiente capacidad comunicativa en el idioma dado por:
  - ❖ Limitado trabajo con la expresión oral.
  - ❖ Las características de las video-clases no proporcionan un protagonismo del estudiante donde pueda comunicar sus propias ideas, sentimientos y experiencias.
  - ❖ No concibe los juegos como un elemento esencial en el desarrollo de la expresión oral y con ello el sólido aprendizaje de este idioma.

Entonces se puede decir que para lograr una formación integral de la personalidad se necesita de niños y niñas que se expresen oralmente con fluidez, claridad, precisión, aspecto este en el que se presentan insuficiencias dadas entre otras causas por la poca experiencia vivida que tienen los alumnos del tema de conversación, no saben escuchar, tienen cambios, retrocesos, omisiones a la hora de pronunciar distintas palabras, entre otras. Por todo eso se plantea como **problema científico**: ¿Cómo estimular el desarrollo de habilidades de expresión oral en la asignatura de Inglés en los escolares de cuarto grado de la escuela José Martí?

**objeto de investigación:** Proceso de enseñanza – aprendizaje de la Lengua Inglesa en cuarto grado.

**campo de acción:** Estimulación del desarrollo de habilidades de expresión oral en escolares de cuarto grado.

Como propósito final de la investigación se ha trazado el **objetivo de:** Validar juegos lingüísticos dirigidos a la estimulación del desarrollo de habilidades de

expresión oral en la asignatura de Inglés en los escolares de cuarto grado de la escuela José Martí.

Para guiar el curso de la investigación se diseñaron las siguientes **preguntas científicas**:

1- ¿Qué fundamentos teóricos y metodológicos sustentan el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua Inglesa y en particular el desarrollo de habilidades de expresión oral?

2- ¿Cuál es el estado real en que se expresa el desarrollo de habilidades de expresión oral en los escolares de cuarto grado de la escuela José Martí?

3- ¿Qué juegos lingüísticos se pueden aplicar dirigidos a estimular habilidades de expresión oral en los escolares de cuarto grado de la escuela José Martí?

4- ¿Qué resultados se obtendrán con la aplicación de juegos lingüísticos dirigidos a estimular el desarrollo de habilidades de expresión oral en los escolares muestreados de la escuela José Martí?

Las variables declaradas son:

**Variable independiente:** Juegos lingüísticos.

Los **juegos lingüísticos** son una forma de grupo gobernado por ciertas reglas o convenciones. Se usan para mejorar en el estudiante el dominio de aspectos de la lengua como sonidos, vocabularios, estructuras gramaticales o funciones.( Don Byrne. 1989: 73)

**Variable dependiente:** Desarrollo de habilidades de expresión oral.

Es la asimilación de los procedimientos que pueden aplicarse en la realización de actividades relacionadas con la expresión oral de manera que el alumno interactúe con otros con adecuada pronunciación, fluidez y coherencia; aprender acerca del mundo que nos rodea y satisfacer sus necesidades individuales y colectivas.



**Del nivel matemático:** cálculo porcentual, estadística descriptiva.

**Análisis- síntesis:** Permitió descomponer en partes los elementos que conforman la situación problemática para estudiar cómo se comportan dichas partes y para integrar las partes previamente analizadas y establecer relación todo – parte; permitió la formulación de leyes, teorías que explican la conducta del objeto de investigación en el momento actual y su comportamiento futuro.

**Inducción- deducción:** permitió el estudio de casos particulares, con sus características comunes y llegar a generalizaciones sobre el objeto de investigación y para llegar a conclusiones generales, verdaderas después que se hallan fundamentado las iniciales.

**El método histórico y lógico:** se utilizó para profundizar en la evolución y desarrollo de la expresión oral a partir de la base filosófica, sociológica, pedagógica y didáctica que se sustentan en las diferentes épocas.

**La observación:** se empleó para constatar el desarrollo alcanzado por los alumnos en las habilidades de expresión oral en la asignatura Inglés.

**La conversación espontánea:** se utilizó para conocer cómo es el lenguaje del niño y sus errores más frecuentes.

**El experimento secuencial pedagógico:** se empleó en sus tres fases, a partir del diagnóstico inicial se determinó el estado en que se expresaba el desarrollo de habilidades de expresión oral en los escolares muestreados sobre la base de las insuficiencias detectadas se elaboró la propuesta contentiva de un sistema de actividades dirigido al desarrollo de la expresión oral. Antes de la aplicación del sistema de actividades se aplicó una constatación inicial como primera fase del pre-experimento, durante la fase intermedia se aplicó un sistema de actividades diseñado y en la fase final se realizó una constatación que permitió la validación del referido sistema de actividades y su efectividad en la evolución de las dimensiones y de los indicadores declarados.

**El estudio de documentos normativos (programas, orientaciones metodológicas):** se emplearon con el fin de recibir información acerca de la situación investigada y poder fundamentar, planificar y organizar el trabajo.

**El cálculo porcentual:** se empleó para procesar la información de los instrumentos aplicados y representarlos en tablas y gráficos.

**Estadística descriptiva:** se utilizó en el procesamiento y análisis de los datos.

### **Población y muestra.**

La población está integrada por 18 alumnos correspondientes al total de la matrícula de cuarto grado de la escuela José Martí del municipio de Sancti Spiritus.

### **Contribución científica.**

El aporte fundamental de este trabajo lo constituyen los juegos lingüísticos diseñados para el desarrollo de habilidades de expresión oral en la asignatura Inglés. Constituye una alternativa pedagógica que pudiera resolver el problema declarado en otros contextos.

### **Novedad científica**

La novedad científica de esta investigación está dada en que se obtiene una propuesta de juegos lingüísticos, donde las motivaciones e intereses de los estudiantes juegan un papel primordial en el trabajo colectivo, que desarrolla las potencialidades individuales a través de tareas motivadoras. La estructura gramatical, el uso y el significado están presentes en cada actividad, se demuestra el papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro, se logra la unidad entre lo instructivo y lo educativo y se favorece la iniciativa, la creatividad y la independencia cognoscitiva de los estudiantes durante la clase. La propuesta le brinda a los docentes una vía que viene a completar el déficit que tienen las video-clases de Inglés para el desarrollo de la expresión oral en los educandos; sustentada en los aportes de la didáctica de la lengua extranjera, la psicología y la pedagogía dialéctica-materialista.

### **Estructura del trabajo.**

El informe científico se ha estructurado en dos capítulos. El capítulo I aborda los fundamentos teóricos y metodológicos relacionados con el desarrollo de habilidades de expresión oral en la asignatura Inglés. En el capítulo II se exponen los principales resultados obtenidos con la aplicación de los juegos lingüísticos diseñados. Además aparecen conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos en este orden.

## DESARROLLO

### CAPÍTULO I: REFLEXIONES TEÓRICAS ACERCA DEL DESARROLLO HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL EN LA ASIGNATURA INGLÉS

#### 1.1- El proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el nivel primario

Tanto las investigaciones lingüístico-psicopedagógicas como la práctica pedagógica en Cuba y en el mundo han demostrado las ventajas que tiene comenzar a aprender una lengua extranjera en edades tempranas (Enríquez O'Farrill, 2004:1). Las particularidades de los niños en estas edades benefician su aprendizaje si se diseña un programa que acorde con el desarrollo del lenguaje, psicomotor, psicológico y biofisiológico del infante y donde se inserte el inglés integrado al currículo escolar. A continuación ponemos a consideración las ventajas siguientes:

- Acrecienta y comete el desarrollo mental e intelectual del niño.
- Le permite a los alumnos más flexibilidad al pensamiento, mayor desarrollo a la sensibilidad hacia la lengua y un mejor oído en la comprensión auditiva
- Aumenta la comprensión de la lengua materna.
- Le brinda al niño la habilidad de comunicarse con personas hablantes de otra lengua.
- Abre las puertas a otra cultura y lo ayuda a comprender y apreciar a las personas de otros países
- Ofrece la posibilidad de sentar las bases de la lengua extranjera que continuará estudiando en grados superiores

La enseñanza de las lenguas extranjeras en edades tempranas tiene sus especificidades que están relacionadas con las características de los alumnos con las condiciones de la enseñanza.

La lengua, tanto oral como escrita, es ante todo un medio de comunicación que las personas usan en múltiples y variados contextos sociales para expresarse,

interactuar con otros, aprender acerca del mundo que nos rodea y satisfacer sus necesidades individuales y colectivas. En la enseñanza y el aprendizaje exitoso de una lengua extranjera se propone alcanzar la eficiencia lingüística funcional. Se amplía la visión de los enfoques pedagógicos tradicionales que ideaban el aprendizaje de la lengua a partir del dominio de sus elementos estructurales como la gramática y el vocabulario, sin hacer mucha referencia al uso funcional y al significado comunicativo de las estructuras. De este modo, lo más importante para los estudiantes de Inglés como lengua extranjera es usar el Inglés en diferentes situaciones comunicativas y además utilizarlo para complementar el aprendizaje de otras áreas académicas.

La lengua es usada como medio de comunicación e interacción entre las personas que comparten una misma comunidad lingüística. Por consiguiente, cuando se enseña una lengua extranjera se debe ayudar a los alumnos a comunicarse y a comprender a las personas de esa comunidad lingüística.

Los niños, sin importar su pequeñez, no son recipientes vacíos cuando llegan al aula de lengua extranjera. Traen consigo el conocimiento sobre el mundo, su sistema de valores y las habilidades comunicativas que ya han venido desarrollando en la lengua materna. Por lo que, tienen intereses, motivaciones y expectativas que necesitan ser atendidas en la clase de lengua extranjera. De este modo, el proceso de enseñanza aprendizaje debe comenzar precisamente con lo que los alumnos ya saben y a partir de ahí se continúa ampliando y construyendo los nuevos conocimientos.

El aprendizaje de cualquier lengua extranjera tiene lugar progresivamente, en la medida que los alumnos transitan por diferentes etapas de desarrollo y van incrementando gradualmente el dominio de la lengua. Sin embargo, cada individuo transita no con la misma velocidad, y esto también se debe tener en cuenta.

Lo fundamental es que los alumnos aprendan a comunicarse entre sí. Ellos aprenden mejor cuando se les estimula a comunicar mensajes significativos e

interactuar con otros, en estas edades fundamentalmente en el juego y en la interacción con los otros alumnos.

Los órganos auditivos y fonatorios de los niños, especialmente la lengua y los labios, juegan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Los niños poseen gran capacidad imitativa, y su memoria, sobre todo la involuntaria, se encuentra en pleno desarrollo. También tienen un gran poder de imaginación, lo que les permite captar y comprenderse con las situaciones reales o imaginarias en las que se les presenta los elementos lingüísticos en el aula. Sus necesidades de comunicación se circunscriben a un ambiente más reducido que el de los mayores, por lo que pueden expresarse con un material lingüístico más limitado. Esto, a la vez que estimula su actividad comunicativa en clase, crea una favorable motivación intrínseca y los libera de inhibiciones para expresarse. La falta de inhibición hace también que participen con entusiasmo y desenvoltura en dramatizaciones, juegos, canciones y otras actividades similares.

Los procedimientos de enseñanza de idiomas dependen fundamentalmente del dominio de su lengua materna que hayan alcanzado en cada edad. Por ejemplo, antes que hayan dominado los mecanismos de lectura y escritura en su lengua materna no se le debe enseñar la lengua escrita en idioma extranjero; esto provocaría un esfuerzo innecesario ramificado en dos direcciones distintas, mientras que se desaprovecharía la transferencia positiva que puede realizarse posteriormente de muchos en los hábitos y habilidades de lectura y escritura adquiridos en la lengua materna. Sin embargo, aún con niños pequeños pueden emplearse provechosamente todos los procedimientos y actividades auditivas y orales que reflejan la producción natural de la lengua extranjera.

La enseñanza del idioma extranjero a niños está sujeta a determinados requisitos. Ante todo es indispensable que el maestro tenga una buena pronunciación de la lengua que enseña, y que domine el estilo conversacional; la enseñanza en el nivel primario debe llevar el mayor énfasis en el aspecto oral, a fin de aprovechar y canalizar las capacidades auditivas, orales y expresivas infantiles. Las temáticas deben ser naturales y sencillas, y estar relacionadas con las experiencias infantiles: el hogar, la escuela, los deportes,

la playa, las actividades pioneriles y otras. Todo esto puede presentarse con referencia a la realidad inmediata del niño, a la vez que se van introduciendo a las mismas o similares situaciones referidas a los niños del país o países cuya lengua se estudia.

No es necesario, ni siquiera recomendable, que se siga una proyección gramatical estricta, pues que esto afectaría la naturalidad de las situaciones, cuya limitación debe radicar solamente en la brevedad y sencillez. Con los escolares pequeños el juego es la vía fundamental para la enseñanza de la lengua extranjera. El tiempo dedicado a ésta no debe exceder de media hora de clase y debe tener una frecuencia alta, preferiblemente diaria.

Los procedimientos deben ser eminentemente activos, realizados en situaciones reales o imaginarias que se pueden actuar o dramatizar en el aula, y deben incluir la manipulación de objetos, la presentación de láminas y filminas, el uso del franelógrafo, pequeños diálogos dramatizables, representaciones con títeres, juegos, canciones y gestos por el maestro, permiten eliminar casi totalmente el uso de la lengua materna en el aula, lo cual aumenta el rendimiento del tiempo y acostumbra a los alumnos a escuchar y comprender la lengua usual del aula: las órdenes, instrucciones, expresiones de cortesía y muchas otras formas de comunicación que se van fijando en la mente de los alumnos en las situaciones naturales que se usan.

La enseñanza del Inglés en la Educación Primaria en Cuba se ha tenido en cuenta en el currículo de este nivel de enseñanza desde los años 70, aunque no de una forma generalizada debido fundamentalmente a la falta de profesores.

A partir del año 1991 se introduce en la Enseñanza Primaria en sexto grado un programa llamado Hello, con tres frecuencias semanales y con el objetivo principal de desarrollar la capacidad comunicativa de los estudiantes; cumpliendo en gran medida su objetivo debido a la prioridad dada al trabajo con la expresión oral.

Con el inicio del nuevo siglo y a la luz de la tercera revolución educacional y la informatización de la sociedad, se aplican las video-clases de Inglés de tercero a sexto grado con muchas ventajas para el proceso de enseñanza -aprendizaje

de este idioma; pero también con limitadas acciones que favorezcan el desarrollo de la expresión oral, lo que impide al egresado de sexto grado que logre la comunicación en la lengua extranjera.

La enseñanza del Inglés en primaria tiene como objetivo desarrollar en los escolares hábitos y habilidades comunicativas para expresarse de forma sencilla acerca de sí mismos, de sus familiares más cercanos y de las actividades cotidianas en la casa, en la escuela y la comunidad.

Entre los objetivos generales de la asignatura encontramos: (Enríquez O'Farrill, 2004:3)

- ❖ Demostrar: su formación político ideológica a través de una conducta social y ciudadana responsable en el intercambio con los compañeros en las actividades que se realizan en clases y fuera del contexto escolar donde se usa el Inglés como medio de comunicación e interacción social, al usar diferentes frases y expresiones con una corrección que no interfiera la comprensión del mensaje.
- ❖ Asumir: una actitud responsable ante su propio aprendizaje mediante la utilización de diferentes vías de trabajo investigativo para el estudio independiente y el desarrollo de proyectos de trabajos prácticos, la utilización de diferentes estrategias de aprendizaje para comunicarse de forma oral y comprender el Inglés oral y escrito y la reflexión y auto evaluación de su propio progreso y desarrollo bajo la guía del profesor y la cooperación de sus compañeros.
- ❖ Demostrar: hábitos y habilidades de trabajo independiente y de cooperación entre los niños y niñas mediante la realización de diferentes tareas y proyectos de trabajo independiente donde utilicen el idioma con propósitos comunicativos auténticos.
- ❖ Utilizar: las habilidades desarrolladas en Inglés para comprender información relacionada con los contenidos de otras asignaturas y áreas del currículo escolar y para expresar mensajes sencillos sobre estos temas.
- ❖ Identificarse: con aspectos relacionados con la cultura cubana y la cultura universal, particularmente la de los países de habla inglesa que le permita reconocer y aprender el valor comunicativo y cultural de la lengua extranjera

y materna, mostrando una actitud de respeto hacia ellas, hacia sus habitantes y culturas.

Los objetivos están encaminados al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes en los escolares y las escolares que les permitan aprender a aprender, que en el caso de una lengua es aprender las funciones comunicativas y las estructuras lingüísticas mediante las cuales se expresan esas funciones para interactuar en diversas situaciones comunicativas y adquirir otros conocimientos que eleven su cultura general integral.

En el caso particular de la escuela primaria, significa transitar la sensibilización con los aspectos más importantes de la lengua extranjera hacia el desarrollo de habilidades comunicativas básicas que les permitan expresar ideas propias de su edad de forma simple y sencilla.

El aprendizaje de una lengua, tradicionalmente resulta estresante para los escolares, pero es importante revertir ese estado y convertir la clase en un espacio de aprendizaje agradable donde el niño se sienta estimulado a participar sin inhibiciones, por eso se debe crear un clima de cooperación, donde los hábitos y habilidades se formen gradualmente mediante un proceso que incluya no sólo el estudio y la práctica, sino también la creatividad, la solución de problemas y donde se asuman riesgos al aprender la lengua extranjera.

El currículo de Inglés se ha diseñado para contribuir a reforzar el currículo general de secundaria y la formación de 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 sólo el estudio y la práctica, sino también la creatividad, la solución de problemas y donde se asuman riesgos al aprender la lengua extranjera por lo tanto: (Enríquez O'Farrill, 2004: 4).

- ❖ Arriesgarse en el uso de la lengua extranjera se estimula y se valora grandemente.
- ❖ Hablar, escuchar, leer y escribir.
- ❖ Los alumnos deben exponerse a diferentes y variadas actividades educativas.

- ❖ Se debe utilizar el trabajo en grupos y en parejas, juegos de roles, juegos lingüísticos y otras actividades comunicativas e interactivas.
- ❖ Se debe promover el desarrollo de estrategias de aprendizaje.
- ❖ Se debe considerar la evaluación sistemática y la auto evaluación como partes integrantes del proceso de aprendizaje.
- ❖ Los proyectos de trabajo independiente se deben considerar como actividades conclusivas.
- ❖ El progreso de los alumnos se evalúa mediante tareas.
- ❖ El profesor es un facilitador.

Desde la introducción de la televisión para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela, los maestros han recibido orientaciones generales para el uso de este medio. Por tanto conocen que para optimizar su uso las actividades se deben estructurar en acciones previas a la observación del video, durante la observación del video y después de la observación del video (Enríquez O'Farrill, 2006:14).

#### 1- Acciones previas a la observación del video.

El profesor debe observar la video-clase que corresponde según la dosificación para conocer el contenido específico que se trata, los procedimientos y ejercicios que se han utilizado y prepararse para el trabajo con su grupo. Pero también debe observar lo que sigue para adelantarse en su preparación para estar en condiciones de ayudar a los alumnos para la video-clase siguiente.

#### 2- Acciones durante la observación del video.

Se debe evitar las pausas que afectan la logicidad del material, aunque se harán aquellas que durante la preparación previa el profesor ha considerado necesario realizar para ayudar a los alumnos a copiar, resolver ejercicios, repetir, etc. Las respuestas del video no se deben mostrar hasta que ellos no hayan socializado las suyas e invitar a los alumnos a observar la respuesta para comprobar, para comparar.

#### 3- Después de la observación del video.

En esta etapa las actividades están dirigidas a propiciar la comprensión plena de lo observado y la realización de actividades prácticas como dramatizaciones y transposición de lo observado a situaciones nuevas a cantar, a repetir para fijar mejor un contenido.

Teniendo en cuenta las exigencias de la enseñanza del idioma Inglés en este nivel la autora concluye este epígrafe con la siguiente reflexión:

Se debe decir que más que buscar un método ideal se trata de utilizar, todos aquellos recursos (procedimientos, técnicas, actividades, ejercicios, tareas) que desde la perspectiva del enfoque comunicativo y estimulando la práctica consciente potencien el desarrollo de las habilidades comunicativas necesarias para la formación integral de la persona. En estas edades resulta muy favorable la utilización de juegos, canciones y actividades que impliquen movimiento corporal y actividad física.

El maestro o la maestra, debe crear diferentes espacios, oportunidades y posibilidades para que los escolares no se sientan dominados por el medio, incapaces de interactuar y aprender con las video-clases. Sino por el contrario, que en un ambiente agradable, de tranquilidad y seguridad encuentren lugar para aprender más y mejor, para desarrollar su cultura.

## **1.2- Concepciones teóricas referidas a la habilidad de expresión oral en la enseñanza del idioma Inglés**

El proceso de formación y desarrollo de habilidades ha sido objeto de estudio por investigadores, desde un enfoque dialéctico materialista. En estos estudios parten de conceptualizar este término encontrándose en la literatura varios de ellos como los que a continuación se analizan y que deben ser del dominio del docente.

Según el Dr. José Zilberstein (Caballero Delgado, E. 2002: 23) habilidad es el dominio de las formas de la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, es decir el conocimiento en acción.

Para N.V Savin (1979: 71) habilidad es la capacidad del hombre para realizar cualquier operación (actividad) sobre la base de la experiencia anteriormente recibida.

J Fiallo (1996: 11) considera que las habilidades se refieren a la utilización de los conocimientos y de los hábitos que se poseen en la elección y realización

de los procedimientos de la actividad, en correspondencia con el fin que se propone.

M Caballero (1989: 62) define habilidad como el accionar con eficacia en el uso del conocimiento; que no es más que la práctica competente en la realización de una acción.

La autora de esta investigación asume el concepto dado por la Dr. Rosa Antich (1986: 257) quien reconoce por habilidad la asimilación de la estructura general de una acción, de los procedimientos que pueden aplicarse en la realización de otras actividades análogas. Esto significa que las habilidades permiten variar y combinar el material asimilado anteriormente.

Como se puede analizar en las definiciones anteriores los pedagogos plantearon que la formación y desarrollo de las habilidades se produce en la interacción con el contenido de la enseñanza, aunque sin apartarse de la actividad.

El desarrollo de habilidades hace referencia a un proceso cuya finalidad es precisamente facilitar que determinado tipo de habilidades alcance mayor nivel de despliegue en un individuo. Además, tiene una dinámica cuya representación simbólica se asemejaría más a una espiral que a una línea recta, porque no se desarrolla una habilidad a través de una serie de etapas sucesivas unívocamente alcanzables; cada individuo vive el proceso de desarrollo en circunstancias únicas que suponen avances y retrocesos hasta llegar a alcanzar el nivel de competencia deseado.

Es importante reflexionar en que las habilidades no son elementos aislados independientes, sino que están vinculados a una estructura, esto implica que el desarrollo de una habilidad determinada no se da desconectado de los procesos paralelos mediante los cuales ocurre el desarrollo de otras habilidades, aunque algunas experiencias se propicien con la intencionalidad de contribuir al desarrollo de una habilidad particular; también implica que para el logro de una competencia determinada se involucra, más que una habilidad específica, una estructura de habilidades.

En el aprendizaje de una lengua extranjera, el tratamiento a la habilidad de expresión oral juega un papel primordial en la integración de las cuatro habilidades del idioma, como parte indisoluble del acto comunicativo.

A continuación aparecen varias definiciones de expresión oral dadas por varios autores.

Según Vicente González Castro (1988: 88) la expresión oral es una de las formas predominantes del lenguaje, gracias a la cual pueden transmitirse altos volúmenes de información en poco tiempo, de manera precisa, compactada y con una organización estructural muy coherente en su contenido.

Para la Dra. Migdalia, Porro, (2003:7) la expresión oral es el medio de comunicación por excelencia entre los miembros de una determinada comunidad lingüística, mediante el sistema establecido como idioma o lengua.

Donn Byrn (1989: 8) reconoce la expresión oral como un proceso bilateral entre el hablante y el receptor el cual incluye la habilidad productiva del habla y la habilidad receptiva de comprensión.

Rosa Antich (1986: 26) define la expresión oral como una relación activa entre el hombre y el medio y se caracteriza por su conexión directa con las situaciones comunicativas y con otros factores extralingüísticos, así como por la intención y por tener objetivos definidos.

La autora asume la definición dada por la Dr. Isora Enríquez O´Farrill (2004: 2). Expresión oral es un medio de comunicación que las personas usan en múltiples y variados contextos sociales para expresarse, interactuar con otros con adecuada pronunciación, fluidez y coherencia; aprender acerca del mundo que nos rodea y satisfacer sus necesidades individuales y colectivas.

El hombre no habría podido consolidar y transmitir su experiencia, si no hubiera dominado un medio de comunicación de valor pleno, un medio de intercambio de pensamientos. Este medio cabal de comunicación, de intercambio de pensamientos entre las personas, fue el lenguaje oral. (Rodríguez Porro, M, 2007: 28).

La expresión oral constituye la verdadera raíz y el primer instrumento expresivo al que hay que desarrollar y organizar para que la lengua escrita pueda cumplir cabalmente su oficio suplente. Refiriéndose a esto el Dr. Herminio Almendros expresó (Enríquez O´Farrill, I, 2004: 1) " Empezar por el principio como es debido, eso es empezar por el cimiento y seguir levantando el edificio firmemente asentado con materiales y puntales sólidos ". Después de analizar

estas palabras la autora de esta investigación ha llegado a la conclusión de que cualquier empeño que trate de abordar una modificación favorable de la enseñanza del idioma, ha de prestar especial interés al cultivo de la lengua oral y elaborar procedimientos prácticos apropiados para cumplir ese propósito. La lengua oral, hablada, no es solo signo de nivel mental del individuo y de su grado de cultura, sino también del desenvolvimiento de toda la colectividad.

Características de la expresión oral. (Rodríguez Porro, M, 2007: 8).

1-Intensión comunicativa: inmediata: la relación entre los interlocutores se establece directamente, en un mismo marco o situación común.

2-Medio expresivo: el sonido, la entonación de la voz, los gestos, la expresión del rostro.

3-Expresión: perfeccionada por el contexto situacional.

4-Durabilidad: no siempre perdurable.

5-Preparación: no siempre imprescindible, espontánea expresión de las ideas.

6-Desarrollo: tiempo limitado para la selección del vocabulario.

7-Frases inconclusas: exceso de frases explicativas. Relieve entonacional y gesticular.

8-Resultado: conjunto fraccionado. Comprensión total en el proceso elaborativo de intercomunicación.

La actividad comunicativa está regida por el lenguaje oral (habla), que implica la producción y la recepción de información. La producción se realiza al hablar, y la recepción se efectúa al escuchar; así es como se comprende, se interpreta y recrea el significado recibido. A medida que el individuo se va desarrollando biológicamente, fisiológicamente y síquicamente, adquiere conocimientos básicos y desarrolla la capacidad de aplicarlo. Para ello se vale, en primer término del habla, o sea la realización lingüística de cada hablante. Hablar es manifestar nuestras ideas, sentimientos, sensaciones y necesidades por medios de signos orales y sonoros.

Comunicarse oralmente implica expresar nuestra personalidad, lo cual nos lleva a pensar que no poder decir con claridad lo que queremos comunicar, por

muchos factores de orden psíquico: inhibición, timidez, limitaciones mentales y expresivas, afectan su desarrollo.

La comunicación oral, además de ser indicio del nivel mental del individuo, de su grado de cultura y personalidad, sirve para hablar bien y hacerse entender en todas las actuaciones sociales, acostumbra al niño a conversar y compartir comunicativamente, apoya la crítica y la autocrítica; sirve para persuadir y convencer a quienes escuchan. Es la primera forma de aprender a pensar que el niño tiene; y junto con todo el proceso de acciones que desarrollan establecen una relación dialéctica. Es decir, hay un proceso complejo de formas y conexiones que hacen de la palabra un poderoso factor de aprendizaje por algunas razones como estas:

- ❖ Sumerge al niño en una gran cantidad de eventos y posibilidades de actuación.
- ❖ Fortalece la relación entre pensamiento y lenguaje que lo conduce a formas más complejas de abstracción.
- ❖ Ayuda al perfeccionamiento del léxico, a la pronunciación y en general, a todos los recursos fónicos de la lengua. A partir de la expresión oral se perfeccionan actitudes y eventos comunicativos que no son posibles de alcanzar de otra manera.
- ❖ Ayuda a la conformación lógica del pensamiento.

El desarrollo de la expresión oral constituye una vía de motivación para los estudiantes. Donn Byrne (1989: 11) en todo momento se deben tener presente los siguientes aspectos:

- ❖ Encontrar vías de demostración al estudiante de su progreso en el desempeño del idioma. Esto se puede realizar a través de la repetición de actividades tales como juegos, discusiones, etc, de tal forma que los estudiantes puedan usar el contenido aprendido y darse cuenta de sus avances.
- ❖ Garantizar la práctica controlada a través del monitoreo al desempeño del estudiante el cual debe caracterizarse por las posibilidades a la libre expresión, evitando correcciones e interrupciones innecesarias. Los

estudiantes se sienten motivados cuando utilizan el idioma con seguridad por lo cual las actividades deben estar asequibles a ellos.

- ❖ Demostrarle a los estudiantes el mejor uso de lo poco que ellos conocen. En ocasiones los estudiantes no pueden expresar una idea por no dominar las palabras precisas. Se les debe demostrar como expresar esta idea a través de expresiones alternativas.

El mecanismo de realización del acto del habla está constituido por (Antich de León, R. 1986: 31)

- ❖ Las acciones de formalización, es decir, las que se refieren a la forma externa: la pronunciación, la entonación, la forma estructural, y ante todo, la forma gramatical del enunciado; estos elementos son específicos de cada lengua.
- ❖ Las acciones operativas no específicas de la lengua extranjera, sino de carácter general. Estas acciones garantizan el mecanismo de realización del acto verbal, y están constituidas por la comparación, la selección, la variedad, la combinación de elementos, el cambio o la transposición, la aprobación de las decisiones y las variaciones según la analogía.

La habilidad de expresión oral no es algo para verlo de forma aislada, si se buscan diferentes vías para desarrollar el lenguaje oral guiado o libre, sin duda encontraríamos la lectura y la escritura entre ellas. Los estudiantes necesitan diálogos modelos pero no en todas las ocasiones constituyen lo más estimulante para hablar. La lectura de un interesante texto puede ser más productiva ya que las ideas están presentes de una forma más directa. Similar ocurre en actividades de escritura realizadas por la colaboración en parejas o pequeños grupos acompañadas del lenguaje oral como un elemento necesario para realizar la actividad.

La expresión oral correcta debe ser una condición inherente a todo maestro o profesor, el cuidado y cultivo de ella requiere de una atención especial, puesto de que un buen educador debe ser siempre y en todos los sentidos un modelo digno a imitarse, que trace con su ejemplo patrones de moral y conducta, de corrección, que son válidos también en el ámbito lingüístico.

Para concluir este epígrafe la autora hace referencia a la importancia del conocimiento de la primacía del lenguaje oral la que radica en la realidad objetiva de su naturaleza como fenómeno social y medio de comunicación verbal por excelencia. La implicación metodológica de este hecho consiste en reconocer la necesidad de conceder prioridad al establecimiento de los mecanismos de comprensión auditiva y del habla. Esta prioridad significa que primero se presenta la lengua oral, y que la lengua escrita se enseña a partir de lo que los alumnos han aprendido oralmente, por lo menos en los niveles elementales del aprendizaje. El adelantamiento oral temporal respecto a la lengua escrita tiene como fin establecer hábitos de audición y pronunciación, así como el agrupamiento lógico de palabras y frases. En el caso del idioma Inglés cuya lectura y escritura difieren mucho de la forma hablada, el adelantamiento oral debe ser prolongado y las correspondencias sonido- grafía se deben presentar posteriormente y de modo muy gradual.

Con los niños el adelantamiento oral prolongado es aconsejable y provechoso, con el doble propósito de proporcionar abundante práctica auditiva y oral y de dilatar el trabajo con la lengua escrita a fin de evitar la confusión con la lengua materna. Si se espera a que los escolares hayan consolidado las habilidades de leer y escribir en su lengua materna no sólo se evita la confusión, sino también se aprovecha lo transferible de esas habilidades, lo que permite concentrarse mejor en las transferencias.

La proporción de la ejercitación auditiva y oral en el aula debe ser de un 80% en adelante (incluida la lectura oral), dejándose lo escrito sólo para enseñar las correspondencias sonido-grafía, para realizar algún ejercicio esencial, y para orientar y ejemplificar la tarea para la clase.

### **1.3- Antecedentes de los juegos en el aprendizaje**

En el siglo XIX el gran pedagogo ruso Konstantin, D Ushinski le concedió a la actividad lúdica un lugar destacado, él consideraba que la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que el niño no se arte de ella y sepa pasar a las actividades programadas. Esta característica se tuvo en cuenta dentro de las exigencias del conjunto de juegos propuestos, al hacer énfasis en que durante el juego no se puede desviar la atención de su objetivo principal, que es la solución de las tareas presentes en el mismo.

K. Konstantin, D Ushinski llegó a la conclusión de que, para el niño, el juego es una realidad, y esta realidad es mucho más interesante que aquella que le rodea.

Es preciso señalar que no siempre la actividad lúdica fue aceptada con beneplácito por parte de aquellos que se encargaban de la educación. En los países europeos, en proceso de industrialización, el juego fue considerado como cosa inútil y aún perjudicial.

Fueron necesarios los primeros trabajos de Claparede en 1916 para rehabilitar las actividades lúdicas ante los ojos de los pedagogos.

En el desarrollo de su pedagogía activa, los trabajos de Celestín Freinet se esforzaron para infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, para lograr a través de esta actividad el entusiasmo, despertar la creatividad, interesarlos por el descubrimiento, incrementar su voluntad participativa. Estos elementos fueron de gran interés por la autora en la elaboración de la propuesta.

Gran importancia tienen los trabajos desarrollados por importantes pedagogos rusos de inicios de la centuria pasada con relación a la actividad lúdica y su influencia en la formación de la personalidad de los escolares.

N.K Krúpskaia hizo un gran aporte al establecimiento y desarrollo de la concepción del juego como medio para la educación comunista a través de él se educa en los niños, ante todo, la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo, sentido de la amistad, cortesía, respeto y solidaridad.

El juego alegra al niño, lo complace. Los juegos creativos ricos en contenidos, surgen sobre la base del desarrollo de la observación, de la memoria, el pensamiento, de la inculcación de los sentimientos, de los intereses y del desarrollo de la imaginación. Combinando el juego con otros medios de educación es posible desarrollar en el niño cualidades morales, intereses y capacidades positivas.

P.F Kapteriov señaló el papel que desempeña el juego en el desarrollo integral del niño en la educación de sus intereses, de sus inclinaciones y de sus verdaderas motivaciones.

Los trabajos de A.S Makarenko coadyuvaron a que se utilizara el juego como un medio de educación moral. Para él, esta actividad aproxima al niño a un cierto escalón imaginario, a la fantasía. La imaginación se desarrolla únicamente en una colectividad que juega, de ahí el valor que tiene en el desarrollo creativo de los escolares. Acerca de su calidad destacó que se puede considerar bueno aquel juego en el que se manifiesta bien la alegría de la creación o bien la alegría de la victoria o la alegría de la estética, el placer de la calidad.

A.A Liublinskaia prestó gran atención al análisis del juego como la actividad multifacética cognoscitiva práctica del niño. Ella caracterizó el juego como forma de adquirir y precisar los conocimientos, como el medio eficaz para asimilarlo, como la forma de pasar del desconocimiento al conocimiento.

A.P Usova prestó gran atención al juego en la educación de las cualidades del colectivismo. Ella señalaba que estas cualidades se caracterizaban por la capacidad del niño de penetrar en la sociedad de los jugadores, de establecer relaciones con los demás niños, de comprender los deseos de estos, intercambiar con ellos, dando lo que ellos tienen y recibiendo lo que ellos poseen.

Los buenos juegos es decir los que poseen un profundo contenido ideológico enseñan a los niños a cumplimentar las reglas y normas de conductas, coadyuvan a la educación de cualidades tales como la cortesía, el sentido del colectivismo, la preocupación por otra persona, el deseo y la disposición de ayudar al débil, al pequeño, al anciano. En el proceso del juego se desarrollan extraordinariamente importantes rasgos de la personalidad del niño, ante todo la capacidad de actuar en correspondencia con las reglas del juego.

Los psicólogos soviéticos S.L Rubinstein, L.S Vigotski, AN Leontein, D.B Elkonin y A.A Liublinskaia hicieron un aporte sustancial a la elaboración de la teoría de los juegos y mostraron el carácter social de estos, así como el papel que desempeña en la educación del niño. Sometieron a críticas las concepciones burguesas acerca del juego como actividad falta de pleno valor.

L.S Vigotski señaló el carácter cultural y el origen histórico natural de esta actividad. Valoró que la relación del juego con respecto 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 de 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 el punto culminante del desarrollo en las primeras etapas de la vida.

Como se aprecia en las valoraciones que se ofrecen se observa el carácter histórico y social que posee la actividad lúdica y las limitadas posibilidades que tiene de ser utilizada en el proceso de apropiación de la cultura universal. Teniendo en cuenta las características que encierran este tipo de actividad en la búsqueda teórica relacionada con el tema que se aborda fue sumamente necesario profundizar en el enfoque histórico cultural de L.S Vigotski.

La actividad del juego transcurre en un medio social de activa interacción con otras personas a través de variadas formas de colaboración y comunicación y por tanto de una forma u otra tiene un carácter social.

L.S Vigotski reflexionó sobre la importante función de diagnóstico que cumple el juego ya que permite que el niño se proyecte espontáneamente tal y como lo 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 histórica cultural permite comprender el aprendizaje como una actividad social y no sólo 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.

Resulta significativo destacar que en la pedagogía cubana, también a través de toda su historia ha reconocido el valor que tiene este tipo de actividad como una vía afectiva en el desarrollo de la educación. Dentro de los que aportaron

en este sentido se destacan las ideas desarrolladas por Félix Varela el cual se pronunció en más de una ocasión por la necesidad de educar y enseñar en nuestras escuelas a través del juego. A decir de él el juego representa una herramienta pedagógica de altísimo valor para lograr que los alumnos desencadenen su imaginación, el intercambio de ideas, participación abierta y franca colmada de un entusiasmo innato que le confiere mejores resultados al trabajo de las escuelas.

José Martí también abogó por el empleo de los juegos en la vida de los niños y jóvenes a la cual le concedió una importancia extraordinaria. A esta actividad se refirió en muchos de sus textos pedagógicos destacando sus posibilidades para conocer el mundo que lo rodea, como forma de interacción social donde se contraen determinadas relaciones que lo acerca y lo educa con relación a ellos expresó “Los niños viven cuando juegan y jugando aprenden a vivir”(Martí Pérez, J, 1976: 83). En esta cita martiana no solo se expresa el papel de las condiciones socioeconómicas en la materialización de la actividad lúdica; también se resume su función educativa encaminada a la preparación para la vida. La necesidad del juego se mantiene a lo largo de la vida y, en cada etapa, responde a motivaciones específicas. Para los niños y jóvenes los juegos tienen una función formativa.

Enrique José Varona le concedió especial importancia a la introducción en las clases de los juegos vinculados al sistema de enseñanza en grupos escolares con el objetivo de evitar la rutina y estimular la creatividad.

Según el criterio de la Dra, C. Lázara Anais Granado Guerra (2007: 83) el juego es la actividad más común y espontánea que el niño realiza como medio para aprender y enfrentar la vida. El juego como la actividad más importante del niño permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta y expresar y canalizar sentimientos e inquietudes. En él, todo niño libera espontáneamente sus impulsos, además permite transformar lo existente y concebir cosas nuevas y originales.

El juego para los niños es esencial y resulta compleja su definición desde este particular, sin embargo todos sabemos que es una actividad determinante para el desarrollo motor, afectivo, social y psíquico, en los que él expresa sus estados de ánimo, sentimientos y se enriquecen todos los procesos psíquicos

que conducen a su desarrollo. El juego, analizado desde la teoría histórico-cultural, conduce el desarrollo de los niños cuando los docentes lo conciben en correspondencia con objetivos centrados en extraer de él el potencial presente en el propio juego y también el que existe en los niños.

El verdadero juego aunque libre, crea un orden, los niños juegan solos o en el trabajo de equipos, y esto permite que se estrechen fuertes lazos entre los participantes, además las relaciones que se establecen durante un juego que se realiza, fomentan normas de conductas en las propias interrelaciones, así como hábitos y normas morales. De hecho, el juego es un medio para, unido al aprendizaje de los contenidos propios de este, posibilitar el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades, normas y valores.

### **1.3.1- Los juegos en el aprendizaje**

El historiador holandés Johan Huizinga presenta el juego como una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista

de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria (Esteve Boronat, M, 2001: 2).

Así mismo el francés Roger Caillois, quien se basa en las definiciones propuestas por Huizinga, (Esteve Boronat, M, 2001: 2) explica las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas, definiéndolo como una actividad:

Libre, a la que el jugador no pueda ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión, atractivo y gozosa.

Separada, circunscrita en límites de espacio y de tiempo, procesos fijados de ante mano.

Incierta, cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente dejándose obligatoriamente al jugador cierta iniciativa en la necesidad de inventar.

Improductiva, no crea bienes ni riquezas ni elemento nuevo alguno y salvo transferencia de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conduce a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.

Reglamentada, sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.

Ficticia, acompañada de una conciencia específica de la realidad o seguida de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

La Dra. Lecsy Tejeda del Prado, (2002: 27), plantea que el juego es la actividad básica en la infancia, por lo que el enfoque principal del proceso educativo ha de estar contenido en su diseño, ejecución y evaluación. Jugar moviliza todo el ser. Ante todo despliega la motivación, el placer, la acción intencionada, el lenguaje, la percepción y la representación diferenciadas, el pensamiento lógico y creativo, la imaginación y la fantasía, las habilidades psicomotoras y, en conjunto, las expresiones más auténticas de cada ser.

Los juegos son actividades perfectamente compatibles con el aprendizaje. En la realización de los juegos, tanto docentes como alumnos interactúan poniendo en acción fuerza y sentido (Testa Frenes, A. 1997: 1).

Los juegos son procedimientos que proporcionan un interés episódico provocado por la diversión y la sorpresa pero pueden constituir la base para crear intereses estables, siempre que sean un medio de apoyo para el contenido programado, sirvan de "descarga" de tensiones y ayuden a concentrar la atención. Son especialmente adecuados para la escuela primaria. Se pueden emplear para impartir nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar habilidades y hábitos, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la vida social.

## Ventajas de los juegos lingüísticos

- ❖ Hacen amenas las clases.
- ❖ Forman intereses cognoscitivos puesto que para jugar hay que aprender al dedillo la información requerida.
- ❖ Incrementa la comprensión mediante la vivencia.
- ❖ Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia.
- ❖ Permiten desarrollar actitudes, habilidades, hábitos y capacidades con mayor rapidez y fijarlos de forma más perdurable.

Algunos piensan en el juego como una pérdida de tiempo, algo que carece de importancia, algo simple y carente de valor, sin embargo si se desea que el aprendizaje de nuestros educandos sea significativo debemos recurrir a incluir en nuestras clases la actividad lúdica por ser ella un canal de trasmisión de conocimientos y cultura.

A través del juego, los alumnos aplican sus conocimientos de forma creadora. El mismo contribuye a la formación de un pensamiento productivo con una acentuada actividad mental, a través de ellos se estimula la actividad mental en el proceso de enseñanza y se educa una actitud independiente (Testa Frenes, A. 1997: 1).

Los juegos lingüísticos propician el cumplimiento de los objetivos didácticos. Su empleo refiere de gran reflexión por parte del profesional docente y su efectividad se logra creando los objetivos y contenidos de la enseñanza, para preservar de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los alumnos.

Para la aplicación de los juegos lingüísticos es necesario tener en cuenta las particularidades psíquicas, intelectuales, físicas y también la edad de los educandos, así como su aspecto fisiológico. Es muy importante tener presente el carácter motivador del juego, lo que ofrece a los alumnos recursos básicos para el desarrollo de su personalidad, necesarios también planificar las actividades de juego seleccionando aquellos que aseguran un desarrollo sistemático de las habilidades y capacidades (Testa Frenes, A. 1997: 1).

Para adentrarse más en la esencia de los juegos se enuncian una serie de aspectos que los caracterizan con fines didácticos:

- ❖ Constituyen un proceso natural que le permite al educando manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones.
- ❖ Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje.
- ❖ Son espontáneos.
- ❖ Contribuyen a que el educando aprenda y consolide conocimientos por medio de su propia actividad.
- ❖ Se realizan dentro de un medio y espacio limitado.
- ❖ Motivan emociones y sentimientos diversos.
- ❖ Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y personalidad del educando.
- ❖ Están reglamentados.
- ❖ Pueden ser competitivos y/o cooperativos.
- ❖ Abarcan contenidos importantes necesarios para conocer y encaminar futuras actividades del educando.

El juego lingüístico constituye una actividad que se realiza de manera productiva y permite la apropiación y/o consolidación de conocimientos, habilidades y hábitos, para la cual es necesario dictar determinadas reglas.

Los juegos lingüísticos constituyen un medio eficaz para el desarrollo del proceso docente ya que mejoran las condiciones de trabajo y de vida, contribuyen al objetivo de la enseñanza y a transmitir información, contribuyen a la formación de la personalidad del hombre y constituyen el soporte material para el logro de los objetivos, por lo que son considerados como un método activo y efectivo de enseñanza, que incluye elementos de motivación, competencias, espontaneidad, participación y evaluación (Testa Frenes, A. 1997: 3).

A través de los juegos los educandos pueden distinguir entre su yo y el resto de sus compañeros, contactan con los demás alumnos, consideran sus

debilidades e imitaciones, comparan puntos de vista, demuestran y respetan sentimientos, entre otras características.

Los juegos deben ser utilizados teniendo en cuenta, entre otros aspectos los objetivos que se persiguen en la clase, el tipo de contenido a tratar, las características del grupo de educandos, su edad, así como las experiencias que se tengan sobre la aplicación de juegos en las actividades docentes, todo esto dependerá de la capacidad del profesor para adaptar los contenidos propios del tema en cuestión a diferentes tipos de grupos didácticos lo que permitirá enriquecer el proceso docente.

Para la preparación de clases y materiales docentes se debe contar con los principios didácticos que constituyen lineamientos rectores al respecto. Resulta, pues, imposible abordar científicamente la utilización de los juegos sin conocer en que medida posibilitan el desarrollo y cumplimiento de los principios didácticos de forma tal que le permitan al profesor verlos y concebirllos como un sistema íntegro dentro de la actividad lúdica. (Testa Frenes, A. 1997: 11).

Entre los principios que más caracterizan a los juegos lingüísticos están:

De participación activa y consciente: los educandos ponen en tensión sus fuerzas físicas e intelectuales, en función de esa actividad lúdica con la finalidad de obtener buenos resultados y salir vencedores.

Del dinamismo: expresando en la precisión que deben tener los educandos en el grupo, dada la importancia del tiempo en la actividad.

Del entrenamiento: expresa la posibilidad que le brinda al juego para consolidar, profundizar, ampliar y enriquecer los conocimientos, así como desarrollar habilidades y hábitos en forma amena e interesante, que propician un gran efecto emocional favorable en el educando. De esta forma el juego favorece la participación activa del educando a la vez que refuerza el interés por la actividad cognoscitiva que realiza.

De interpretación de roles: forma en los educandos las formas de imitación, improvisación y actuación en el desarrollo de la actividad.

Gran importancia revisten los hábitos, conocimientos, gustos, intereses y todo aquello que el educando puede imitar, donde se pone de manifiesto además su capacidad creativa, lo que enriquece el contenido del juego.

De carácter problémico: basado en la utilización de información no completa o absurda en el juego, lo que posibilita más búsqueda intensa de la información necesaria. Para esto el alumno debe realizar una serie de aplicaciones mentales: comparación, análisis síntesis, generalización, y abstracción que debe provocar un movimiento ascendente en el nivel cognoscitivo y en la cual se expresan las regularidades lógicas y psicológicas del pensamiento y el aprendizaje.

De obtención de resultados concretos: es el resultado del juego, la obtención de la verdad.

De la competencia: expresada por los resultados concretos de un tiempo determinado, y por los tipos fundamentales de motivación para participar con la finalidad de obtener buenos resultados para vencer.

Los juegos lingüísticos constituyen una vía para el desarrollo de la creatividad técnica de los educandos ya que actúan directamente y de forma positiva en los componentes de la actividad creadora. A través de ellos se realizan una serie de actividades que propician un acto creativo como son: autoestima, seguridad, independencia, persistencia, confianza, sentimiento de competitividad, autodeterminación y autodominio entre otros.

La Dra, C. Lázara Anais Granado Guerra (2007: 84) teniendo en cuenta las características del escolar primario considera que un buen juego, entre otras cuestiones se caracteriza por:

- ❖ La presencia de un contenido moral e intelectual a desarrollar, por lo que refuerza y /o aporta nuevos conocimientos, normas y valores.
- ❖ La estimulación al desarrollo de la imaginación y la creación, unido al resto de los procesos psíquicos.
- ❖ La estimulación de un buen clímax de interacción entre sus participantes.
- ❖ Favorecer la formación o consolidación del colectivo.
- ❖ Propiciar el tener conciencia de sus propias fuerzas, de sus potencialidades.

- ❖ Considerar el desarrollo de la comunicación.
- ❖ De igualdad de posibilidades de participación a todos los miembros del colectivo.
- ❖ La satisfacción de las necesidades, intereses y motivaciones de los escolares.
- ❖ Servir de medio para dar tratamiento individualizado a aquellos que lo necesitan.
- ❖ Poseer claras reglas para su realización.

### **. 1.3.2. Los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés**

El aprender un idioma extranjero es trabajo arduo. Su esfuerzo es requerido a cada instante y debe ser mantenido sobre una larga temporada. Los juegos ayudan y animan a muchos escolares a sostener su interés y surtir efecto.

Los juegos también ayudan al maestro, a crear contextos en los cuales el idioma es muy útil y significativo. Los escolares quieren tomar parte y al hacer eso deben entender qué dicen los otros o han escrito y deben hablar o deben escribir para expresar su punto de vista o dar información.

El aprender un idioma extranjero es una tarea dura que algunas veces puede ser frustrante. El constante esfuerzo está obligado a entender, producir y manipular la lengua deseada. Los juegos altamente motivan desde que tengan gracia y al mismo tiempo sean desafiantes. Estos pueden usarse para practicar en todas las habilidades del idioma y en muchos tipos de comunicación.

Hay una percepción común, que aprender debería ser serio y solemne en naturaleza, y que si uno está teniendo diversión y hay hilaridad y risa, luego realmente no aprende.

Esta es una equivocación. Se logra aprender un idioma, así como también disfrutar al mismo tiempo y una de las mejores formas de lograrlo es a través del juego.

- Los juegos son una suspensión de bienvenida de la rutina usual de la clase de idioma.
- Los juegos motivan y provocan desafíos por aprender.

- Aprender un idioma precisa una gran cantidad de esfuerzo. Estos ayudan a los escolares a hacer y sostener el esfuerzo de aprendizaje.
- Los juegos proveen práctica del idioma en las diversas habilidades: hablar, escribir, escuchar y leer.
- Animam a los escolares a interactuar y a comunicarse.
- Crean un contexto significativo para el uso del idioma.

Hay muchas ventajas de utilizar los juegos.”Los juegos pueden aminorar ansiedad, haciendo la adquisición de energía de entrada más probablemente”(Amato, Richard., 1988:147). Son altamente motivadores y entretenidos y les pueden dar a los escolares tímidos más oportunidad para expresar sus opiniones y sus sentimientos. (Hansen, 1994:118). También facultan a los escolares a adquirir experiencias nuevas dentro de un idioma extranjero que no siempre es posible durante una clase típica. Richard Amato (1988:147) plantea además “añade desvío para las actividades regulares del aula, rompe el hielo, pero también se usan para introducir nuevas ideas.

En la atmósfera fácil, relajada, que se utilizan estos juegos creados, los escolares recuerdan cosas más rápidas y mejor. Wierus (1994:218).S.M (1982:29) plantea que muchos maestros a menudo miran desde lo alto el hecho que en una atmósfera relajada el aprendizaje real toma lugar, y los escolares usan el idioma al que ellos han estado expuestos y han practicado más temprano. El más soporte proviene de Zdybiewska (1994:6), quien cree en juegos, para ser una buena manera de practicar idioma, pues proveen un modelo, para que los escolares usen el idioma en la vida real en el futuro.

Los juegos promueven, entretienen y promocionan fluidez. Se ha demostrado que estos tienen ventajas y efectividad en el vocabulario educativo en las diversas formas.

La primera parte, los juegos traen relajación y diversión para los escolares. Así ayudan a que ellos aprendan y retengan nuevas palabras más fácilmente. En segundo lugar, jugar usualmente amplía la competencia acogedora y ellos mantienen a los escolares interesados. Estos crean la motivación para el aprendizaje del Inglés, quedan involucrados y participan activamente en las actividades educativas. La tercera parte los juegos de vocabulario traen un

contexto realmente mundial en el aula, y realizan el uso del Inglés de una forma más flexible y comunicativa. Por consiguiente, el papel de los juegos en el vocabulario educativo no puede denegarse. ¿Por qué se usa el juego durante la clase? “Los juegos son entretenidos y a los escolares les gusta jugarlos, a través de los juegos los escolares experimentan, descubren, e interactúan su ambiente”. (Lewis, 1999:56). El juego añade variación para una clase y aumenta la motivación. A través de los juegos los escolares pueden aprender Inglés de la misma forma que aprenden su lengua materna sin ser conscientes de ello, así sin tensión nerviosa, pueden aprender bastante.

La clase de Inglés para ser suplementada como segunda lengua, los maestros a menudo recurren a los juegos. La justificación para los juegos en el aula ha sido bien demostrada a los escolares por sus beneficios a través de diversos modos. Estos beneficios van de aspectos cognitivos del idioma a la dinámica más cooperativa. Los beneficios más generales de los juegos son:

Afectivo: \_ Promueven el uso creativo y espontáneo del idioma.

\_ Promocionan competencia comunicativa.

\_ Motivan.

\_ Divierten.

Cognitivo: -Refuerzan las diversiones y extienden el enfoque en la comunicación y la gramática.

Dinámica: -El estudiante como centro.

-El maestro actúa como facilitador.

- Fomenta participación entera de la clase.

- Promociona competencia sana.

- Utiliza las cuatro habilidades.

-Precisa preparación mínima después del auge.

- Fácilmente ajustados para la edad, nivel e intereses.

## **CAPÍTULO II: LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS, UNA OPCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LAS CLASES DE INGLÉS**

### **2.1. Planificación de la investigación**

Todas las características generales de la investigación que se presentan corresponden a un diseño que está enfocado en función de las necesidades que surgen en el proceso de la investigación que se desarrolla. Incorporando métodos y técnicas que permitieron acercarse a las respuestas necesarias.

En este proceso se pueden observar cuatro momentos que corresponden con las tareas científicas establecidas en la introducción. Entre los cuales se encuentran como primer momento la determinación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes la cual es llevada a cabo a través de la evaluación de programas para la enseñanza del idioma Inglés en el nivel primario. El segundo corresponde con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, llevada a cabo a través de la evaluación del desarrollo de la habilidad de expresión oral de los estudiantes. El tercer momento es la indagación de las posibilidades de desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en estudiantes de cuarto grado. En esta parte de la investigación se puede ver la fase de elaboración del conjunto de juegos lingüísticos. El cuarto y último momento de esta investigación está constituido por la evaluación de la aplicación del conjunto de juegos lingüísticos. En esta fase se analiza su repercusión en el desarrollo de la expresión oral.

Se utilizó en la investigación una población compuesta por la matrícula total de los estudiantes de cuarto grado de la escuela José Martí y como muestra intencional el mismo grupo compuesto por 18 estudiantes, 7 hembras y 11 varones. Similar a la población, la muestra posee dificultades en la habilidad de expresión oral manifestadas en su desempeño docente ante situaciones comunicativas. Es un grupo promedio con características dinámicas, activo, con necesidades de conocimiento a lo que se le puede dar cualquier tarea, es un grupo unido con intereses dirigidos generalmente a lo docente y lo social.

## **2.2. Constatación del estado del problema científico**

En el diseño de la propuesta del conjunto de juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado en el idioma Inglés, se tuvo en cuenta un diagnóstico de potencialidades y carencias tanto del programa como de los propios estudiantes en esta habilidad comunicativa. Plasmándose con el estudio de las características de los estudiantes de cuarto grado del nivel primario así como la documentación pedagógica y psicológica que fundamentaron las características de la población y la muestra de la presente investigación. También se aplicaron una serie de técnicas con el propósito de conocer el estado real en que se encuentra el problema. En esta etapa de la investigación se aplicó el análisis de documentos para valorar las exigencias de la enseñanza del idioma Inglés en cuarto grado. (Anexo 1)

En el estudio realizado a las video-clases de Inglés de cuarto grado se analizaron sus características: cantidad de actividades dirigidas al desarrollo de la expresión oral, distribución de juegos y canciones dentro de las video-clases, actividades encaminadas a la correcta pronunciación y uso de categorías gramaticales, vinculación de los contenidos con la vida de los estudiantes, etc.; lo que demostró que en las video-clases de inglés cuarto grado no se propician actividades suficientes destinadas a desarrollar la expresión oral.

Al observar estas dificultades se decidió realizar una guía de observación a las video-clases de Inglés de cuarto grado con el propósito de observar las actividades que se emplean para el desarrollo de la expresión oral (Anexo 2), cuyos resultados se describen a continuación (Anexo 3).

No hay correspondencia entre las clases de presentación y las de ejercitación; ya que estas últimas constituyen el 32.5% de la totalidad.

Las actividades de ejercitación que aparecen en las video-clases observadas, se caracterizan por el 40% de ejercicios destinados al desarrollo de la expresión oral, y el 60% de ejercicios para la escritura.

Solamente en un 3.7% de la totalidad de las video-clases aparecen juegos lingüísticos y en un 8.7% canciones.

Se le da tratamiento a la pronunciación y categorías gramaticales de forma ocasional; no cuenta con ejercicios específicos para ser analizado en el aula.

Hay una buena vinculación de los contenidos con la vida cotidiana de los estudiantes y el resto de las asignaturas, tema que confirma la impartición de la asignatura teniendo en cuenta los aspectos fundamentales del enfoque comunicativo.

### **2.3- Fundamentación de la propuesta**

Sobre la base del diagnóstico, se elaboró la propuesta, que tiene en cuenta desde el punto de vista metodológico el sistema de categorías y las leyes de la didáctica, marcadas por la influencia de las tendencias pedagógicas contemporáneas particularmente el enfoque histórico-cultural.

A continuación se fundamenta un conjunto de juegos lingüísticos aplicados

El conjunto de juegos lingüísticos aplicados a la muestra, tiene en cuenta la revisión bibliográfica y resultados del resto de los instrumentos empíricos aplicados por la autora de este trabajo como parte de los antecedentes necesarios. De aquí que se hayan tenido en cuenta los siguientes elementos:

1. Flexibilidad metodológica.
2. Necesidades, motivaciones e intereses constituyen elementos imprescindibles a tener en cuenta.
3. Darle el papel que le corresponde al trabajo colectivo, aprovechando y desarrollando las potencialidades individuales y la zona de desarrollo próximo.
4. Tener muy en cuenta las diferencias individuales y trabajar sobre la base de ellas.
5. Inclusión de actividades o tareas motivadoras fuera de las recogidas en las video-clases, que propicien la comunicación.
6. La estructura, el uso y el significado deben estar presente en cada actividad, comenzando por el significado y uso del contenido y a través de ellos la estructura gramatical. Esto no indica en ningún momento considerar la explicación gramatical un tabú.

7. Papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro.
8. Hacer uso de la lengua materna en aquellos casos que sea necesario, por no contar con otra vía efectiva o para establecer comparaciones que ayuden a afianzar los conocimientos.
9. Planificación de la tarea en base a los momentos estructurales del proceso de enseñanza-aprendizaje, o sea, orientación, ejecución y control.
10. La unidad entre lo instructivo y lo educativo.
11. Un quehacer práctico entre los alumnos el cual favorece la iniciativa, la creatividad y la independencia cognoscitiva.

## **2.4- Propuesta de juegos lingüísticos**

### **Objetivos generales**

- ❖ Consolidar el conocimiento de los estudiantes acerca de los contenidos abordados en clases.
- ❖ Desarrollar la expresión oral a través del uso correcto de las funciones y nociones del idioma.
- ❖ Elevar la motivación e interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma Inglés.

En la elaboración de los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado se siguió la metodología propuesta por (Testa A, 1997) la cual permite al educador instrumentar la vía del juego así como lograr la mayor eficiencia posible. Primeramente se determinó el título de cada juego los cuáles están en correspondencia con la actividad realizada; objetivos que debe cumplir cada juego basado fundamentalmente a los incluidos en los objetivos generales de la propuesta; se incluyeron en cada juego contenidos relacionados con los que aparecen en las video-clases priorizando el desarrollo de la expresión oral. Se elaboraron las instrucciones para jugar cada actividad.

Cada juego comprendido en la propuesta posee las preguntas específicas para la competencia en parejas o equipos, que constituyen el elemento regulador del proceso y que son factores evaluativos necesarios para comprobar si los contenidos que se consolidan en cada juego cumplen verdaderamente su

función en el desarrollo de la habilidad de expresión oral, de actividades de trabajo grupal y de elementos consolidadores de contenidos impartidos en clases. Todas las preguntas se elaboraron de acuerdo a las características de cada juego. Los materiales incluidos fueron los que estuvieron al alcance del profesor y de los alumnos; objetos reales, cartulinas, lápices de color, plumones, gomas de pegar y borrar, etc.

Con el propósito de lograr un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Inglés, también se tuvieron en cuenta los objetivos formativos, por lo que se asume la consideración, que el proceso debe estar centrado en el desarrollo integral de la personalidad. En este sentido se tuvo muy en cuenta lo planteado por L.S Vigotski (1968:102), el cual expone que el aprendizaje es una actividad social y no un proceso de realización individual, o sea una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante el cual, el sujeto asimila los modos sociales de actividad y de interacción. Por ello, se seleccionan los juegos lingüísticos ya que en ellos se precisa lo que se desea lograr en este grado.

La presente propuesta va dirigida a los escolares de cuarto grado de la escuela antes mencionada, la misma consta de un conjunto de juegos lingüísticos encaminados a desarrollar la expresión oral de los escolares de cuarto grado.

Para su elaboración se tuvo en cuenta las dificultades presentadas en el diagnóstico inicial, las características psicológicas de los escolares y los objetivos generales de la asignatura en el grado, así como los correspondientes a cada unidad, además del objetivo de la escuela primaria que consiste en formar al hombre nuevo cada vez más reflexivo e independiente, que sea protagonista de sus actos, que tenga sentimientos de amor y respeto con la patria, familia, compañeros y naturaleza. Que posea habilidades y conocimientos que le permita actuar con responsabilidad, honradez, solidaridad.

Los juegos fueron concebidos de manera flexible lo que conlleva a un proceso de aprendizaje progresivo de la lengua todo lo cual se traduce en un enfoque socializador que estimula el aprendizaje.

Está fundamentada además, desde el enfoque comunicativo, estimulando la práctica consciente que potencie el desarrollo de las habilidades comunicativas necesarias para la formación integral de la persona, para lo cual se tuvo presente, que en estas edades resulta favorable la utilización de juegos, canciones etc.

Se alude además a la capacidad del profesor para crear diferentes espacios, oportunidades y posibilidades en un ambiente agradable, de tranquilidad, intercambio y seguridad para aprender más y mejor.

Los juegos de esta propuesta permiten que los estudiantes participen de forma activa en el proceso de enseñanza y se involucren de forma amena en la construcción del conocimiento, además de ser novedosos, comunicativos, con un enfoque real y poseen títulos atractivos y sugerentes. La duración de cada uno depende de los propósitos pedagógicos del educador en relación con el contenido y los estudiantes. Pueden emplearse después de la video clase, en turnos de ejercitación u otro momento que estime conveniente el educador.

En los mismos se tratan varios de los contenidos correspondientes al programa de Inglés de cuarto grado y presentan la siguiente estructura:

- Título o nombre del juego.
- Objetivo.
- Materiales.
- Organización.
- Metodología.
- Reglamentación.

Requisitos que deben tenerse en cuenta para la elaboración de los juegos.

Al programar los juegos lingüísticos es importante seguir un conjunto de requisitos entre

los cuales están los psicopedagógicos, los metodológicos y los organizativos.

Requisitos psicopedagógicos de los juegos:

- Cumplir con el principio del carácter cinético del proceso de enseñanza aprendizaje (apoyarse en los conocimientos que posee con anterioridad).

- Garantizar las condiciones de motivación del estudiante para el aprendizaje (mantener el interés y la diversidad de acciones durante el juego).
- Garantizar en la elaboración de los juegos lingüístico que los conocimientos expresados se correspondan con las exigencias del currículo y las particularidades de los alumnos.
- Presentar los conocimientos empleando los juegos lingüísticos que guíen las concepciones de las acciones durante el desarrollo de las situaciones docentes, la formación de acciones docentes, el control y autocontrol, de forma tal, que la vía de apropiación estimule los procedimientos del pensamiento en la asimilación de conocimientos.
- Lograr que la selección y uso de los métodos de enseñanza y aprendizaje respondan a la relación con los demás componentes del proceso y a los resultados del diagnóstico pedagógico, dando respuesta a los diferentes niveles de desarrollo de los alumnos.
- Promover climas favorables en todos los momentos que encierran las relaciones profesor -alumno y alumno-alumno.
- 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 plantean, respondan a su zona de desarrollo próximo. Esto implica complicar poco a poco la tarea didáctica y las acciones del juego.

Requisitos metodológicos de los juegos:

- Siempre tienen que propiciar la formación de conocimientos y desarrollo de habilidades tanto generales como específicas en la asignatura donde sean utilizadas.
- Tienen que complementar, ampliar y profundizar el contenido de enseñanza que abarca la asignatura de Inglés.
- En el juego lingüístico no se indica de manera directa al niño la tarea cognoscitiva, esta se incluye dentro de la propia actividad lúdica y se escoge al azar.
- Tienen que estimular la motivación por aprender, así como el desarrollo de la independencia cognoscitiva.

Requisitos organizativos de los juegos:

- Deben exigir o propiciar la actividad individual y colectiva: yo solo o con los demás. Por eso es importante que en la conformación de los equipos de trabajo, se logre que los miembros se agrupen teniendo en cuenta el nivel de desarrollo alcanzado en la asignatura. Es factible que en cada equipo militen estudiantes con desigual calidad en el aprendizaje, lo que permite garantizar los niveles de ayuda necesarios dentro del grupo. Además debe haber una distribución pareja de las fuerzas en los subgrupos creados para que no se presenten grandes desniveles en la confrontación lúdica y así evitar la pérdida de interés de los miembros del equipo en desventaja.
- Deben cumplir determinadas reglas que el docente planifica y discute con los estudiantes, las que son aprobadas antes de iniciarse la actividad lúdica. Esto es muy importante ya que además de contribuir a la formación del juego, propicia el fomento del respeto entre los participantes, la cortesía, el espíritu crítico y autocrítico entre determinadas violaciones del reglamento.
- Se estructuran para mantener un orden en la participación de los escolares durante el desarrollo de la actividad lúdica. Esto asegura la disciplina dentro del juego.
- Familiarizar a los alumnos con el juego antes de dejarlos solos en su desarrollo.
- Evitar corregir las jugadas erróneas de los alumnos, excepto cuando no se respeten las reglas del juego.

Para la confección de los juegos lingüísticos se propone la siguiente estructura:

- Nombre del juego.
- Objetivos.
- Materiales que se utilizan.
- Presentación.
- Declaración del juego.
- Propuestas de actividades a resolver.
- Reglas o normas que rigen el juego.

· Control y autocontrol de la actividad.

· **Evaluación de los resultados.**

Para el juego, a la hora de elaborar los diferentes modelos, es importante tener presente una secuencia algorítmica, que permita lograr una homogeneidad en su estructura. Esta debe incluir los siguientes aspectos:

a) Tipo de juego: Debe especificar si representa un juego de roles, dramatizado o cognoscitivo.

b) Título del juego: Debe ser sugerente ya que persigue atrapar o motivar a los estudiantes hacia la actividad que desarrollan.

c) Objetivos: Debe definir con claridad qué es lo que se persigue con la actividad lúdica.

d) Materiales a utilizar: Se declaran todos los medios necesarios para el juego; tableros,

dados, láminas, sobres, tarjetas, fichas, etc.

e) Formas de organización: Si es individual, por pareja, en equipos, en hileras, según la

organización del aula.

f) Tiempo de duración: Se planifica el tiempo que se dispone para el desarrollo de la actividad.

g) Momento de aplicación: se especifica en qué parte de la actividad docente se desarrolla el juego. No se debe improvisar.

h) Condiciones del lugar: Deben especificarse los requisitos que debe reunir el lugar donde se desarrollan acorde a las exigencias del juego.

i) Metodología (descripción del juego): Se explicará cómo se combinan las tareas cognitivas con las diferentes situaciones simuladas que conforman el juego.

j) Reglas del juego: Se deben declarar cuáles son las normas y reglas que conforman el

juego las cuales deben ser cumplidas por todos los participantes.

k) Observaciones: Valoración de los resultados.

El juego al igual que cualquier otro tipo de actividad, posee tres etapas importantes:

- **Etapla motivacional y de orientación:** Es de gran importancia ya que es en esta etapa donde los estudiantes se apropian del contenido de un juego, al mismo tiempo que se establece una situación emocional para el desarrollo de la actividad.
- **Etapla de ejecución:** Es el momento que los estudiantes participan libremente en la actividad bajo la guía o conducción del profesor, siguiendo lo establecido en el reglamento.
- **Etapla de control:** En esta los alumnos valoran el proceso y los resultados alcanzados por sus compañeros y así mismo se autovaloran los suyos.

### **Conjunto de juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de cuarto grado en las clases de Inglés.**

#### **Juegos lingüísticos**

##### **1. Título: Comunícate en Inglés.**

**Objetivo:** Expresar oralmente los diferentes saludos así como información personal.

**Materiales:** tarjetas con situaciones reales.

**Instrucciones:**

Se divide el aula en dos equipos. Se selecciona un estudiante de cada equipo para que tome la tarjeta que contendrá situaciones reales que pueden presentarse a diario. Ambos estudiantes realizarán un diálogo a partir de la situación descrita. Ganará el equipo que sea capaz de comunicarse sin imprecisiones y que acumule más puntos.

**Ejemplo:**

**Estudiante A:**

Temprano en la mañana sales de paseo al parque, disfrutas del sol radiante de repente te encuentras con una persona a quién no conoces pero que te agradecería mucho conocerla. ¿Cómo la saludarías? ¿Qué le preguntarías?

### **Estudiante B:**

Estás en el parque, se te aproxima alguien a quien nunca haz visto pero que se interesa por tener una relación amistosa contigo. ¿Cómo responderías a su saludo? ¿Qué le preguntarías?

**Reglas del juego:** Comenzará el equipo que mejor organizado esté

El maestro guiará el desarrollo del mismo. ”

#### **2. Título: “El reloj marca la hora.**

**Objetivos:** Expresarse oralmente respondiendo preguntas acerca de la hora, para hacer énfasis en las diferencias de horarios que existen entre los países del mundo.

**Materiales a utilizar:** Tarjetas, un reloj de cartón, la pizarra y tizas.

**Instrucciones:** Se divide el grupo en dos equipos, el rojo y el azul. Para comenzar, uno de los integrantes del primer equipo escoge una de las tarjetas que aparecen en la mesa del profesor. Estas tarjetas tendrán escrita una hora determinada, la cual primeramente tendrán que ubicar en el reloj de cartón y luego, preguntársela al equipo contrario. La respuesta debe ser pronunciada correctamente en voz alta. Después, le corresponde al otro equipo siguiendo el mismo procedimiento hasta terminar el juego. Ganará el equipo que más puntos obtenga.

**Reglas del juego:**

1- Comienza el equipo que primero complete la siguiente frase sobre el tiempo que

traerá la maestra: “Vale más perder un minuto en la vida, que no la vida en un minuto”.

V\_-----, -----

-----.

2-El alumno que hace la pregunta es el encargado de escribir en la pizarra el punto por

la respuesta correcta.

3-Si el estudiante que debe responder no lo hace correctamente pierde el punto y se pasa la pregunta al otro equipo.

#### **3. Título: El ahorcado.**

**Objetivo:** Ejercitar el abecedario a través de un juego donde los estudiantes tengan que completar con letras.

**Materiales:** Pizarra o cartulina.

**Instrucciones:** Se divide el aula en dos equipos el maestro escribe líneas en blanco en la pizarra, las cuales deben ser llenadas por los niños, el maestro explica que deben reconocer el nombre de algunos patriotas cubanos. Ganará el equipo que logre completar los nombres, se les otorgarán puntos extras a los estudiantes que pronuncien correctamente y que a la vez tengan buena fluidez.

**Reglas del juego:**

Comenzará el equipo que cante la canción del abecedario con la mayor pronunciación y ritmo.

Durante la actividad los alumnos deben permanecer en silencio.

#### **4. Título: A la escuela hay que llegar puntual.**

**Objetivo:** Ejercitar el contenido trabajado a través de preguntas que van a encontrar en el juego.

**Materiales:** Cartulina

**Instrucciones:** El maestro divide el aula en tres equipos a cada equipo le reparte una cartulina con un niño pintado en una de las esquinas inferiores que debe recorrer un camino lleno de obstáculos con preguntas que debe responder para poder llegar temprano a la escuela, la cual se encuentra en el borde superior derecho.

**Reglas del juego:**

Para poder avanzar cada alumno debe responder la pregunta que aparece en los obstáculos.

Se tendrá en cuenta la pronunciación, la entonación y la fluidez de los niños a la hora de responder.

Ganará el equipo que logre llegar primero a la meta.

#### **5. Título: Vamos a jugar dominó.**

**Objetivo:** Ejercitar los objetos del aula a través de un juego de dominó

**Materiales:** Fichas con los objetos del aula.

**Instrucciones:** El maestro divide el aula en dos o tres equipos, se les reparte un juego de dominó donde aparecen todos los objetos del aula ya estudiados,

los cuales ellos deben completar teniendo en cuenta la figura y la escritura de las palabras.

**Reglas del juego:**

Cada equipo debe organizar sus fichas teniendo en cuenta la correspondencia de la figura con la escritura

Se otorgarán puntos extras a aquel equipo que sus integrantes puedan leer las fichas con buena pronunciación.

**6. Título: Vamos a jugar parchí.**

**Objetivo:** Ejercita el contenido trabajado a través de un juego de parchí donde deben responder cada pregunta que aparece en las casillas.

**Materiales:** Una cartulina con un juego de parchí

**Instrucciones:** El maestro dividirá el aula en dos o tres equipos le repartirá un ficha de color diferente a cada equipo y un dado colocará el juego al frente del aula cada equipo va tirando el dado y avanzando a medida que vaya respondiendo correctamente las preguntas ganará el equipo que logre llegar al final habiendo respondido la mayor cantidad de preguntas correctamente.

**Reglas del juego:** Comenzará el equipo que responda correctamente una pregunta elaborada por el maestro.

**7. Título: A completar el payaso.**

**Objetivo:** Ejercitar las partes del cuerpo.

**Materiales:** Cartulina.

**Instrucciones:** El maestro dividirá el aula en equipos, le repartirá a cada uno una cartulina con un payaso sin las partes del cuerpo, el cual ellos deben completar mencionando cada una y ubicándola en el lugar que le corresponde ganará el equipo que logre pronunciar y ubicar correctamente cada una de ellas.

**Reglas del juego:**

1-Saldrá el equipo que logre mencionar como mínimo cinco partes del cuerpo.

2-Todos deben mantenerse en silencio.

**8. Título: A jugar béisbol.**

**Objetivo:** Expresar las características físicas y morales de las personas a través de un

juego de pelota para hacer énfasis en el pensamiento martiano que se refiere a que las

personas que llevan mucho por fuera, carecen por dentro.

**Materiales a utilizar:** Campo de béisbol y los jugadores de cartulina, las tarjetas con las preguntas y la pizarra.

**Instrucciones:** Se preparan las tarjetas con preguntas de los tres niveles.

Estas van a ser de las más sencillas a las más complejas y siempre irán acompañadas

de una lámina. Detrás de cada tarjeta aparece hasta donde puede llegar el bateador en

correspondencia al grado de dificultad de la pregunta, si la responde correctamente. En

caso de no contestarla bien será out. Según vayan respondiendo los jugadores, van corriendo las bases y anotando carreras. Juegan hasta que el equipo tenga los tres out. Para el desarrollo de este juego se divide el grupo en dos equipos, uno batea y el otro escogerá un pitcher que será el encargado de lanzar las preguntas en cada inning. Gana el equipo que más carreras anote.

**Reglas del juego:**

1- La salida se discute adivinando el número que traerá la profesora anotada.

2- Cada equipo controla la pregunta del equipo contrario y las carreras que anotan,

escribiéndolas en la pizarra.

Preguntas para el juego:

Para correr una base: (Ejemplos) Para correr dos bases: (Ejemplos)

- Is she pretty?

- Is he handsome? - What does she/he look like?

- Are they fat? - What is she/he

**9. Título: Imítame sí puedes..**

**Objetivo:** Expresar de forma oral los diferentes estados de ánimo para hacer conciencia en los estudiantes acerca de la importancia de una buena comunicación y una adecuada convivencia familiar.

**Materiales a utilizar:** Tarjetas de cartulina.

**Instrucciones:** El profesor mostrará una lámina de Antolín para que los equipos la identifiquen. Una vez identificada, el profesor le leerá a los

estudiantes una frase dicha por este personaje, la cual será debatida por todos en el aula y servirá de punto de partida para iniciar el juego. Después el grupo se puede dividir en dos o más equipos. Para comenzar un miembro del equipo que comienza, va a seleccionar a un estudiante del equipo contrario para que escoja una de las tarjetas que aparecen en la mesa del profesor, en la cual aparecerá una carita con un determinado estado de ánimo. El estudiante que lo seleccionó le preguntará: What's wrong? Y él debe imitar la carita y expresar en Inglés el estado de ánimo. El estudiante recibirá 5 puntos por cada respuesta correcta. Si la imitación es muy original se le otorgarán 5 puntos adicionales, si por lo contrario, no demuestra con gestos y mímicas el estado de ánimo, se le quitará 1 punto aunque la respuesta sea correcta. Después se invierten los papeles y ganará el equipo que más puntos acumule.

**Reglas del Juego:**

- 1- Comienza el equipo que primero identifique la figura de Antolín.
- 2- El profesor será el encargado de llevar la puntuación de los equipos.

**10. Título: A comer frutas y vegetales.**

**Objetivo:** Expresar el nombre de frutas y vegetales a través de un juego para desarrollar en los estudiantes una educación nutricional e higiénica de los alimentos.

**Materiales a utilizar:** Tarjetas de cartulina y una cesta.

**Instrucciones:** Para la realización de este juego el maestro debe dividir el grupo a los cuales puede nombrar "frutas" y "vegetales". El juego consiste en seleccionar una tarjeta de la cesta en la cual aparecerá pintada una fruta o un vegetal. El estudiante que la selecciona debe expresar el nombre de la misma y luego debe identificar si es fruta o vegetal. En caso de expresar correctamente el nombre de la fruta o el vegetal, el estudiante obtiene 5 puntos y si logra mencionarlo con un poco de dificultad obtiene 3 o 4 puntos. Ganará el equipo que más puntos acumule.

**Reglas del juego:**

- 1- Comenzará el juego el equipo que exponga con mejores argumentos, la importancia de consumir frutas y vegetales.
- 2- El profesor será el encargado de llevar en la pizarra la puntuación de cada equipo, aunque también puede hacerlo un alumno que el mismo designe.

3- En caso de que el estudiante no exprese la respuesta correcta, el profesor puede darle la oportunidad al otro equipo sin perder su derecho a participar nuevamente, es decir, independientemente de que la respuesta que se exprese, al equipo le corresponderá su turno en el juego de escoger una tarjeta.

4- Ganará el equipo que más puntos acumule.

### **11 Título: La magia de los colores.**

**Objetivo:** Expresar el nombre de los colores utilizando combinaciones con acuarelas

para desarrollar el interés por las artes plásticas.

**Materiales a utilizar:** Acuarelas, pinceles y hojas de papel.

**Instrucciones:** Este juego se puede realizar en parejas. El mismo consiste en pintar las figuras que se les entregarán a las parejas de estudiantes, en hojas de papel. Los mismos deben seleccionar el color o los colores que deben darle a cada figura, pero nunca se les entregaran acuarelas con los colores secundarios, sino que ellos deben formarlos mezclando los colores primarios en caso que sea necesario. Al concluir sus dibujos, deben decir en Inglés qué colores utilizaron y recibiendo una puntuación por cada respuesta correcta. Al final se selecciona la mejor pintura teniendo en cuenta la limpieza y colorido, otorgándole puntos adicionales a la pareja que la haya pintado.

Ganará el equipo que más puntos acumule.

### **Reglas del juego:**

1- Cada pareja debe pintar todas las figuras antes de concluir el juego.

2- Por cada color que expresen correctamente se le otorga 5 puntos a la pareja.

3- Las figuras deben ser pintadas de acuerdo a lo que representan. Por ejemplo:

Una naranja no debe ser pintada azul, en caso de ser así pierden 2 puntos a pesar de decir correctamente el color.

4- Los autores de la pintura que sea seleccionada como la mejor, será premiada con 5 puntos. Esta selección la harán los propios estudiantes al final del juego.

5- Ganará la pareja que más puntos acumule.

## **12. Título: La ruleta Matemática.**

**Objetivo:** Expresar los números en Inglés de forma oral a través de la solución de ejercicios matemáticos para hacer énfasis en la importancia de la Matemática para la vida práctica.

**Materiales a utilizar:** Ruleta y tarjetas de cartulina.

**Instrucciones:** Se divide el grupo en dos equipos. El primero en comenzar debe poner a girar la ruleta hasta que esta se detenga, indicando el color de la tarjeta que el estudiante debe escoger. En la mesa de trabajo estarán colocadas la mismas y cada una posee un valor diferente en correspondencia a la complejidad del ejercicio. El estudiante debe resolver el ejercicio y decir la respuesta en Inglés.

### **Reglas del juego:**

- 1- Comenzará el equipo que primero responda la solución de un cálculo matemático oral que el profesor les preguntará antes de iniciar el juego.
- 2- El profesor es el encargado de verificar cada uno de los ejercicios que se realicen durante el juego.
- 3- Ganará el equipo que más puntos acumule.

## **13. Título: Vamos a pescar.**

**Objetivo:** Identificar de forma escrita los objetos del aula a través de un juego para desarrollar en los estudiantes hábitos hacia el cuidado de la base material de estudio y las nuevas tecnologías que poseen las escuelas cubanas de hoy.

**Materiales a utilizar:** Dos varas de pescar, peces de cartulina, dos sartenes y dos barcos de cartón.

**Instrucciones:** Se divide el grupo en dos equipos. A cada uno se le entrega una vara de pescar. Sobre el suelo se colocan los peces, los cuales tendrán un pequeño arito de alambre en sus bocas para poder ser pescados. En estos peces se encuentran escritos los nombres de diferentes objetos, palabras, cualidades físicas y todo lo demás que el maestro desee incluir, pero solo debe aparecer una palabra en cada uno de ellos. El juego consiste en que los alumnos deben pescar desde sus pequeños barcos de cartón cada pez e ir echando a la sartén solo los peces que tienen escrito los nombres de los objetos del aula y apartando los demás. Ganará el que dentro del tiempo que designe el maestro, más peces haya acumulado.

### **Reglas del juego:**

- 1- Se comienza y se deja de pescar a la orden del maestro.
- 2- Cada pez seleccionado incorrectamente es devuelto al estanque.

### **2.5- Análisis de los resultados obtenidos.**

Para diagnosticar el problema se realizó una prueba inicial oral con el objetivo de constatar el estado de desarrollo de los estudiantes de cuarto grado sobre la habilidad de expresión oral del idioma Inglés (Anexo 4), para la evaluación de la misma se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- ❖ Correcta pronunciación.
- ❖ Adecuado uso del vocabulario.
- ❖ Buena entonación en la comunicación.
- ❖ Adecuadas fluidez y coherencia en el acto comunicativo.
- ❖ Correcta utilización de los elementos gramaticales.

Además, partiendo de los aspectos anteriores se diseñó una clave de calificación que responde a los intereses del desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de cuarto grado.

### **Clave de calificación.**

<b>Aspectos</b>	<b>Puntuación</b>
Pronunciación	10 Pts
Uso del vocabulario	10 Pts
Fluidez	10 Pts
Coherencia	10 Pts
Entonación	10 Pts
Aspectos gramaticales	10 Pts
<b>Total</b>	<b>60 Pts</b>

En el momento en que se aplicó la prueba se pudo apreciar que los estudiantes se encontraban inquietos, preocupados, nerviosos e inseguros. Después de calificada se obtiene lo siguiente:

<b>Matrícula</b>	<b>Presen</b>	<b>Aprobados</b>	<b>% de</b>	<b>Desapro</b>	<b>% de</b>
<b>4to</b>	<b>tados</b>		<b>aprobados</b>	<b>bados</b>	<b>Desaprobados</b>
18	18	8	44.5	10	55.5

De los 18 estudiantes que se le aplicó la prueba, 10 desaprobaron, es decir el 55.5 %; aprobaron 8, que constituye el 44.5 %. (Anexo 5)

Se tomaron en cuenta las siguientes categorías para identificar la efectividad en la aplicación de los indicadores. Un estudiante es evaluado de E (excelente) si alcanza de 56 a 60 puntos; MB (muy bien) si llega a obtener de 51 a 55 puntos; B (bien) si alcanza de 42 a 50 puntos; R (regular) si obtiene de 36 a 41 puntos y M (mal) menos de 36 puntos.

<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	x	2	3	3	10

De los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 55,5%; de R el 16,6%; de B el 16,6%; de MB el 11,1% y ninguno de excelente. Además la frecuencia de aprobado con mayor calidad es baja, al igual que la de los alumnos aprobados, sin embargo la frecuencia de desaprobados es alta.

Las mediciones de los indicadores para determinar el desempeño en la habilidad de expresión oral se calificaron en E (excelente) si alcanza los 10 puntos; MB (muy bien) si alcanza 9 puntos; B (bien) si llega a obtener entre 7 y 8 puntos; R (regular) si obtiene 6 puntos y M (mal) menos de 6 puntos.

<b>INDICADOR: PRONUNCIACIÓN</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	1	2	3	3	9

En el indicador pronunciación, de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 50%, de R el 16.6%, de B el 16.6%, de MB el 11.1% y de E el 5.5%. (Anexo 6)

<b>INDICADOR: ENTONACIÓN</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	X	2	3	4	9

En el indicador entonación, de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 50%, de R el 22.2%, de B el 16.6%, de MB el 11.1% y ninguno de E. (Anexo 7)

<b>INDICADOR: FLUIDEZ</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	X	1	2	5	10

En el indicador fluidez, de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 55.5%, de R el 27.7%, de B el 11.1%, de MB el 5.5% y ninguno de E. (Anexo 8)

<b>INDICADOR: COHERENCIA</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	X	1	1	4	12

En el indicador coherencia de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 66.6%, de R el 22.2%, de B el 5.5%, de MB el 5.5% y ninguno de E. (Anexo 9)

<b>INDICADOR: VOCABULARIO</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	1	2	5	3	7

En el indicador vocabulario de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 38.8%, de R el 16.6%, de B el 27.7%, de MB el 11.1% y de E el 5.5%. (Anexo 10)

<b>INDICADOR: ASPECTOS GRAMATICALES</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	X	1	2	3	12

En el indicador aspectos gramaticales de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 66.6%, de R el 16.6%, de B el 11.1%, de MB el 5.5% y ninguno de E. (Anexo 11)

Las mediciones de los indicadores para determinar la calidad de la expresión oral se calificaron en A (Alto); M (Medio) y B (Bajo) y teniendo en cuenta la puntuación que alcanzaron en la prueba pedagógica, se determinó que:

Alto (A) aquella puntuación entre 9 y 10 puntos (E y MB).

Medio (M) entre 7 y 8 puntos.

Bajo (B) puntuación menor o igual a 6 puntos.

Además aquellos estudiantes evaluados en su rendimiento por la categoría de Alta, no necesitan nivel de ayuda alguna; los que están en el nivel Medio no han alcanzado el grado de independencia deseado y necesitan algún nivel de ayuda; y los categorizados de Bajo tienen que tener presente a todo momento un nivel de ayuda que dirija la actividad que realizan.

Los resultados descritos por el porcentaje de aprobados respecto a las categorías se muestran de la siguiente manera:

Nivel Alto, solo el 11,1%

Nivel Medio, a penas el 16,6%

Nivel Bajo, el 72,2%

Se concluyó que los resultados son bajos y preocupantes, no existe equilibrio entre las categorías ya que la tendencia que refleja marca un retroceso en el desarrollo de la habilidad de expresión oral.

Después de haber analizado los instrumentos estadísticos aplicados en la prueba pedagógica, para tener mejor visión del comportamiento de la habilidad de expresión oral se determinó que los conocimientos que tienen los estudiantes se mueven entre Medio y Bajo aumentando la tendencia a Bajo demostrándose el pobre desarrollo de la habilidad de expresión oral.

Después de haber estudiado la prueba pedagógica inicial se determinaron las siguientes dificultades:

❖ Limitado desarrollo de la habilidad de expresión oral dado por:

- ❖ Pobre vocabulario.
- ❖ Al expresarse los estudiantes cometieron errores de pronunciación, ritmo y acento dañando de ese modo el acto comunicativo.
- ❖ Deficiente coherencia y fluidez.
- ❖ Dificultades en la entonación.
- ❖ Poco conocimiento de los elementos gramaticales.
- ❖ Impresiones, miedo y demora al comunicarse oralmente.

A continuación se describen los resultados de la aplicación del conjunto de juegos lingüísticos para contribuir al desarrollo de la habilidad de expresión oral. Los miembros de la misma coinciden con los de la etapa inicial, los cuales fueron controlados en un 100% y para corroborar la eficacia del conjunto de juegos lingüísticos se aplicó una prueba pedagógica final (Anexo 12).

En la evaluación de la prueba pedagógica final se tuvieron en cuenta los mismos aspectos evaluados en la prueba pedagógica inicial así como el control de las evaluaciones se consideró para mantener relación en los criterios antes expuestos.

En el momento en que se aplicó la prueba pedagógica final de la investigación se pudo preciar que los estudiantes estaban más seguros, tranquilos, organizados, manteniendo el puesto de trabajo y su concentración era total.

<b>Matrícula</b>	<b>Presen</b>	<b>Aprobados</b>	<b>% de</b>	<b>Desapro</b>	<b>% de</b>
<b>4to</b>	<b>tados</b>		<b>aprobados</b>	<b>bados</b>	<b>Desaprobados</b>
18	18	17	94.5	1	5.5

De los 18 estudiantes que se les aplicó la prueba pedagógica final, 1 desaprobó, es decir el 5.5% de la muestra y aprobaron 17 el 94.5%. (Anexo 13)

Después de calificada la prueba pedagógica final se obtuvieron los siguientes resultados:

4 estudiantes fueron evaluados de E (excelente).

5 estudiantes fueron evaluados de MB (muy bien).

5 estudiantes fueron evaluados de B (bien).

3 estudiantes fueron evaluados de R (regular).

1 estudiante fue evaluado de M (mal).

<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	4	5	5	3	1

De los 18 estudiantes fueron evaluados de E (excelente) el 22.2%; de MB (muy bien) el 27.7%; de B (bien) el 27.7%; de R (regular) el 16.6% y de M (mal) el 5.5%.

Las mediciones de los indicadores para determinar el desempeño en la habilidad de expresión oral se calificaron de igual manera que en la prueba pedagógica inicial.

<b>INDICADOR: PRONUNCIACIÓN</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	4	6	4	3	1

En el indicador pronunciación de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 16.6%, de B el 22.2%, de MB el 33.3% y de E el 22.2%. (Anexo 14)

<b>INDICADOR: ENTONACIÓN</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	1	7	5	4	1

En el indicador entonación de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 22.2%, de B el 27.7%, de MB el 38.8% y de E el 5.5%. (Anexo 15)

<b>INDICADOR: FLUIDEZ</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	2	7	5	3	1

En el indicador fluidez de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 16.6%, de B el 27.7%, de MB el 38.8% y de E el 11.1%. (Anexo 16)

<b>INDICADOR: COHERENCIA</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	1	6	5	5	1

En el indicador coherencia de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 27.7%, de B el 27.7%, de MB el 33.3% y de E el 5.5%. (Anexo 17)

<b>INDICADOR: VOCABULARIO</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	6	7	4	2	1

En el indicador vocabulario de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 11.1%, de B el 22.2%, de MB el 38.8% y de E el 33.3%. (Anexo 18)

<b>INDICADOR: ASPECTOS GRAMATICALES</b>						
<b>Matrícula</b>	<b>Presentados</b>	<b>E</b>	<b>MB</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>
<b>4to</b>						
18	18	4	6	4	3	1

En el indicador aspectos gramaticales de los 18 estudiantes fueron evaluados de M el 5.5%, de R el 16.6%, de B el 22.2%, de MB el 33.3% y de E el 22.2%. (Anexo 19)

Se comprobó que la frecuencia de aprobados es alta así como la distribución por categorías demostró el desarrollo de la habilidad de expresión oral. Se determinó que los resultados descritos por el porcentaje de aprobados respecto a la categoría se muestran de la siguiente manera:

Nivel Alto: 50%

Nivel Medio: 27.7%

Nivel Bajo: 22.2%

En cuanto a los resultados arrojados determinaron que hay un equilibrio entre las categorías de Alto y Medio reflejando un progreso en el aprendizaje y desarrollo de la habilidad de expresión oral y las dificultades se consideraron como discretas.

Hubo resultados significativos en todos los parámetros medidos después de ser aplicado el conjunto de juegos lingüísticos por lo que queda demostrado su efectividad.

El análisis realizado permite afirmar que los resultados posibilitaron llegar al criterio que los problemas detectados al inicio de la investigación mediante la observación, y prueba pedagógica fueron superados o mejorados en formas significativas, lo que demuestra la efectividad de la aplicación de la propuesta de solución. La mayor cantidad de estudiantes al ser introducida la variable independiente se comunicó de manera inteligible hablando con fluidez aceptable pudiendo entender y ser fácilmente entendido con relación a lo que se le dice o se le pregunta, cometiendo pequeños errores que no afectan la comunicación, usando de manera apropiada las estructuras gramaticales y produciendo oraciones lógicas y coherentes en su discurso. Entre los resultados más novedosos encontramos el logro de una capacidad comunicativa elemental en el idioma a través de la reproducción de forma oral del material lingüístico aplicado a situaciones de la vida cotidiana por parte de los estudiantes, la satisfacción de las necesidades, intereses y motivaciones, el desarrollo de capacidades, hábitos y habilidades, la unidad entre lo instructivo y educativo, el papel protagónico del alumno en el proceso y de facilitador del maestro, tratamiento a las diferencias individuales, la formación y consolidación del colectivo, un quehacer práctico entre los alumnos el cual favoreció la iniciativa, creatividad y la independencia cognoscitiva, etc.

## CONCLUSIONES

1- La determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos permitieron sustentar el objeto de estudio y el campo de acción de la investigación, relacionado con el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés como lengua extranjera.

2- El diagnóstico realizado ha evidenciado las insuficiencias existentes en la enseñanza de la expresión oral en el idioma Inglés como lengua extranjera. Esta constatación justificó la necesidad de la elaboración de un conjunto de juegos lingüísticos para el desarrollo de esta habilidad.

3- Los juegos lingüísticos que se aplicaron permitieron de forma científica demostrar sus potencialidades para el desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma Inglés en escolares de cuarto grado.

4-La aplicación de los juegos lingüísticos corroboró que son pertinentes, pues se produjo una elevación de los indicadores medidos.

## **RECOMENDACIONES**

Facilitar a los profesores de los demás centros de la enseñanza primaria de la provincia y el país el conjunto de juegos lingüísticos propuestos en la presente investigación.

Generalizar la aplicación del conjunto de juegos lingüísticos al resto de los estudiantes de cuarto grado para desarrollar la habilidad de expresión oral del idioma Inglés.

Socializar los resultados de la tesis en eventos científicos a diferentes niveles.

## Bibliografía

Abbott, G. et al. (1989). The Teaching of English as an International Language. A Practical Guide. La Habana: Edición Revolucionaria.

Abreu Hernández , M. (2003). El juego y los medios de percepción directa en función del aprendizaje. Pedagogía: 2003.

Alfonzo Almeda, E. (2003) Sistema de ejercicios para el desarrollo de la escritura en el idioma Inglés en estudiantes de primer año de medicina. Tesis en Opción al Grado Científico de Máster en Ciencias Pedagógicas, Sancti Spiritus.

Alvarez de Zayas, C.(1999). La escuela en la vida. Didáctica. 3ra Edición. La Habana: Editorial Pueblo y Educación,.

Antich de León, R.(1986). Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Baxter, E,(1999). Promueves o facilitas la comunicación entre los alumnos´´. La Habana:Editorial Pueblo y Educación.

Boyart, C.(1989) Juegos didácticos activos. México: IMDEC.

Brown, G y Yule, G.(1989). Teaching the spoken language. La Habana: Edición Revolucionaria.

Buenavilla Recio, R.(2006). Pensamiento filosófico y educativo latinoamericano, caribeño y cubano. Módulo II. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Byrne, D.(1989). Teaching Oral English.La Habana: Edición Revolucionaria.

Caballero Delgado, E. (2002). Didáctica de la escuela primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Caballero Pérez, M.(1989). Methodology of English Language Teaching. La Habana: Editorial Pueblo y Revolución.

Castellano Simons, D.(2006). Para comprender el aprendizaje. Módulo II. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Cerezal Mezquita, et al.(2006). El diseño metodológico de la investigación. Módulo II. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Danilov, M A y Skatkin M N.(1978). Didáctica de la escuela. Editorial Pueblo y Educación.

Elkonin, D.B.(1984). Psicología del juego La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Enríquez O´Farrill, I. et al.(2004). Propuesta curricular para la enseñanza del Inglés de preescolar a sexto grado. La Habana.

Enríquez O´Farrill, I y Puliddo Díaz, A.(2006). Un acercamiento de la enseñanza del Inglés en la educación primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Enríquez O´Farrill, I.(2008). Panorámica sobre la enseñanza del Inglés en la primaria. Temas metodológicos. La Habana: Videocassette.
- Enríquez O´Farrill, I.(2008). ¿ Cómo dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua inglesa mediado por la video-clase?. La Habana: Videocassette.
- Enríquez O´Farrill, I.(2008). La enseñanza y el aprendizaje del Inglés en primaria. ¿Cómo usar la video-clase?. La Habana: Videocassette.
- Esteva Boronat, M.(1992). Vamos a jugar. En Educación. No.81, enero- junio, La Habana.
- Esteva Boronat, M.(2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Expósito Ricardo, C.(2005). Algunos sistemas de aplicación para el procesamiento de la información computarizada. Módulo I. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.
- Fernández Molina, V. (2008) Juegos didácticos dirigidos a la motivación por el Inglés en los alumnos de quinto grado de la Escuela Primaria Noel Sancho. Tesis en Opción al Grado Científico de Master en Ciencias de la Educación, Sancti Spíritus.
- Fiallo, J. (1996) Las relaciones intermaterias: una vía para incrementar la calidad de la clase. La Habana.
- Finocchiaro, M y Brumfit, C.(1986). The Functional- Notional Approach From Theory to Practice. Edición Revolucionaria.

García Batista, G. et al.(2005). El trabajo independiente. Sus formas de realización. 1ra reimp. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

García Batista, G.(2003). Compendio de Pedagogía. 1er reimp: La Habana: Edición Pueblo y Educación.

García Batista, G y Valledar Estevill, R.(2006). Conformación del informe de la investigación. Módulo II. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

González Castro. V. (1988) Profesión comunicador. La Habana: Editorial Pablo de la Torriente

González V. et al.(2001). Psicología para educadores. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Granado Guerra, L. A, Gotay Sardiñas, J,L y González Escalona, M,C.(2007). El grupo escolar en la escuela primaria. Módulo III. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Granado Guerra, L. A, Gotay Sardiñas, J,L y González Escalona, M,C.(2007). El escolar primario y su nuevo medio escolar. Módulo III. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Granado Guerra, L. A. et al.(2007). El juego y la ludoteca en el desarrollo infantil. Módulo III. Cuarta parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Hadfield, J.(1990). Intermediate communication games. Horlow : Editorial Longman.

Hernández Herrera, P.(2000). TV y Video: dos medios audiovisuales al servicio de la educación. En seminario nacional para educadores, I.

Hernández Herrera, P, Barreto Gelles, I y Hernández Galarraga, E.(2005). La televisión, el video y la informática en el proceso educativo. Módulo I. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Jara, O.(2005). Para sistematizar experiencias. Módulo I. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Jukovskaia, R I.(1976). La educación del niño en el juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Labarrere Reyes, G y Valdivia Pairol, G.(2001). Pedagogía. La Habana:Editorial Pueblo y Educación.

Lee W. R.(1986). Language teaching game. Oxford University Prees.

León, S.(1988). El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento. La Habana:1ra Jornada Científica del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.

López,Vergel, M.(1987). Juegos didácticos para despertar el interés por la Geografía. Revista Educación No. 65, abril- junio. La Habana.

Marley, A.(1997). Drama Techniques in language learning. A resource book of communication activities for language teachers. Cambridge: Cambridge University Press.

Martí, J.(1976). Escritos sobre educación. La Habana: Editorial de ciencias sociales.

Martínez Llantada, M.(2007). Trabajo final, redacción y presentación. Módulo III. Tercera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba.(1991). Orientaciones Metodológicas: 6to Grado, Inglés. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba.(1991). Programa 6to Grado, Inglés. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba.(2000). Papel del maestro.(pág-15). En seminario nacional para educadores, I.

Ministerio de Educación, Cuba.(2002). La interdisciplinaridad como principio básico para el desempeño profesional en las condiciones actuales de la escuela cubana. En seminario nacional para educadores, III.

Ministerio de Educación, Cuba.(2002). El uso de la televisión educativa y el video en la escuela. En seminario nacional para educadores, III.

Ministerio de Educación, Cuba.(2005). Los medios audiovisuales e informáticos en el contexto de las transformaciones educacionales. En seminario nacional para educadores, VI.

Ministerio de Educación, Cuba.(2005). La investigación educativa como sustento de las transformaciones educacionales. En seminario nacional para educadores, VI.

Ministerio de Educación, Cuba.(2005). Principios básicos de la educación cubana. Módulo I. Primera parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Minujin Zmud, A.(1989), Como estudiar las experiencias pedagógicas de avanzada. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Oropesa Fernández, R.(1995). Jugando también se aprende. La Habana: Editorial Academia.

Pino Calderón, J,L y Recarey Fernández, S.(2006). La orientación educativa y su inserción en el contexto escolar. Módulo II. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Porro Rodríguez, M y Báez García, M.(2003). Práctica del Idioma Español. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Porro Rodríguez, M y Báez García, M.(2003). Práctica del Idioma Español. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Richard C, J y Rodgers, T.S.(1997). ``Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.

Rico Montero, P. et al.(2002). Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria. 1ra reimp. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rico Montero, P.(2003). La zona de desarrollo próximo. Procedimiento y tareas de aprendizaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rinvolucrí, M y Paul, D.(1995) More grammars games. Cambridge: Cambridge University Press.

Rodríguez Santana, R. (2003). Los Juegos Didácticos: Una propuesta Metodológica para desarrollar los intereses cognoscitivos por la Geografía escolar”. Tesis presentada en opción al título de Master. I.S.P Enrique José Varona.

Rojas Soriano, R.(2002). El arte de hablar y escribir. Experiencia y recomendaciones. Cuarta Edición. Editado en México por Plaza y Valdés.

Savin, NV.(1979) Pedagogía. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Segura Suárez, E. et al. (2006). La psicología en la práctica educativa del maestro. Módulo II. Segunda parte. Maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Educación Primaria. La Habana: Pueblo y Educación.

Shevchenko, V.(1989). La elaboración y utilización de los juegos de roles en el proceso docente. En experiencia pedagógicas de avanzada, N.9, Sep. La Habana.

Tejeda del Prado, L.(2002). Jugar, aprender y crecer. Revista Educación No.106, mayo-agosto.La Habana.

Testa Frenes, A.(1997). Proposiciones Metodológicas. Aprendizaje mediante juegos La Habana: Editorial Academia.

Trujillo, W.(2000). La comunicación oral. Revista Educacional. No 101 Septiembre-Diciembre. La Habana.

U R, P.(1997). A Course in Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press.

Vigotsky, L.S.(1982). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Wright, A et al.(1996). Games for language learning. Cambridge: Cambridge University Press.

Villalón García G. (2002) El Juego. Selección de Lecturas Psicopedagógicas. Ediciones Cátedra.

Zhukovskaya, R.I.(1982). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Zvorigina, K.F.(1989). Formación de la motivación para el juego. En Educación por el mundo. No 67, julio-agosto. La Habana.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### Análisis de documentos

**Objetivo:** valorar las exigencias metodológicas de la enseñanza del idioma Inglés en cuarto grado.

Relación de aspectos que se tuvieron en cuenta:

- 1- Orientaciones metodológicas y programa Hello.
- 2- Un acercamiento a la enseñanza del Inglés en la educación primaria.
- 3- Propuesta curricular para la enseñanza del Inglés de preescolar a sexto grado.

## **Anexo 2**

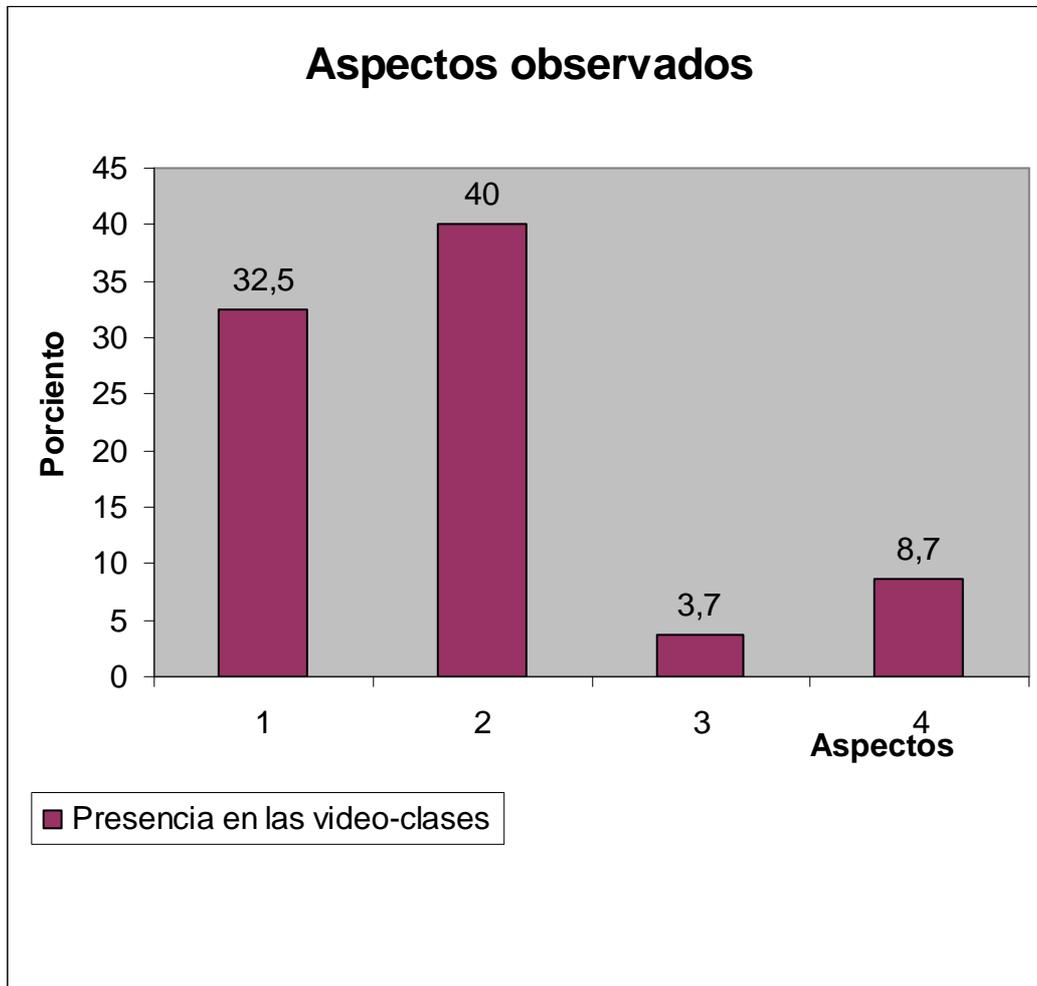
### **Guía de observación.**

**Objetivo:** constatar el tipo de actividades que se emplean en las video-clases de Inglés de cuarto grado para el desarrollo de la expresión oral.

### **Cuestionario:**

- 1- ¿Existe correspondencia entre las clases de presentación y las de ejercitación?
- 2- ¿Son suficientes las actividades de ejercitación oral que se proponen en las video-clases?
- 3- ¿Aparecen dentro de las video-clases juegos lingüísticos que permitan potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas?
- 4- ¿Se incluyen canciones relacionadas con los contenidos tratados?
- 5- ¿Se ponen de manifiesto dentro de las video-clases ejercicios o alguna sección dirigida a propiciar una correcta pronunciación?
- 6- ¿En qué medida se utilizan las categorías gramaticales?
- 7- ¿Se propicia el vínculo de los contenidos con la vida de los estudiantes y entre las asignaturas?

### Anexo 3



#### Aspectos

- 1- Clases de ejercitación.
- 2- Actividades de ejercitación oral.
- 3- Inclusión de juegos lingüísticos en las video-clases.
- 4- Presencia de canciones.

## **Anexo 4**

### **Prueba pedagógica inicial**

**Objetivo:** Constatar el estado de desarrollo de los estudiantes de cuarto grado sobre la habilidad de expresión oral del idioma Inglés.

#### **Actividades:**

- 1- Dramatización de situaciones utilizando saludos e información personal.
- 2- Preguntas interrogativas sobre objetos, números y vestuario.
- 3- Descripción de su casa.
- 4- Descripciones físicas de personas.
- 5- Aconsejar a amigos con diversas dolencias.

#### **Clave:**

#### **Aspectos:**

- 1- Hi - Hello- Good morning - Good afternoon - Good evening – Goodbye – What's your name?- I am \_\_\_\_ / My name is\_\_\_\_. – How are you? – I am fine, thank you – How old are you? - I am \_\_\_\_ years old. – What nationality are you? – I am Cuban.
- 2- What is it? – What are they? – Is it a/ an \_\_\_\_\_? – Are they \_\_\_\_\_?(objects, numbers and colors).
- 3- Describe your house.
- 4- What does he/ she look like?
- 5- Advise your friend.

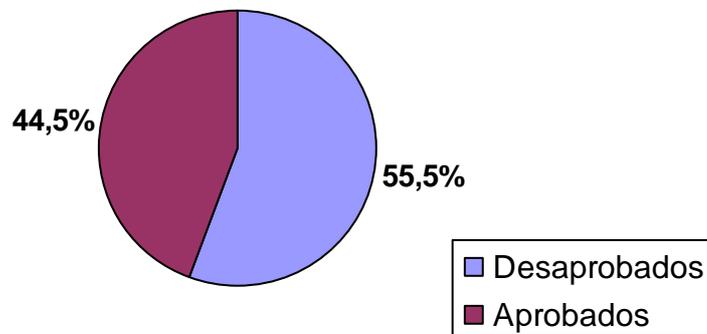
#### **Ejemplo:**

A: I have a terrible headache.

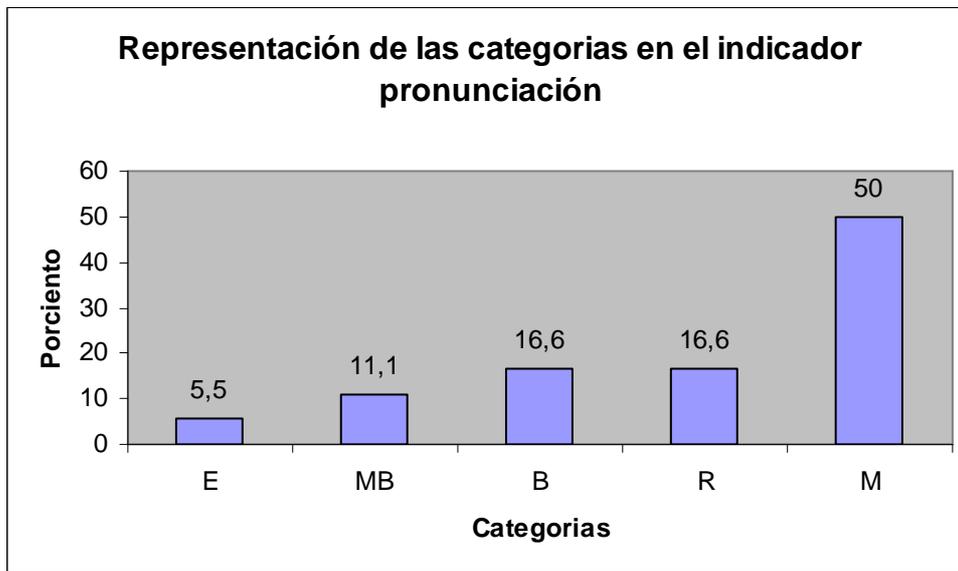
B: \_\_\_\_\_.

## Anexo 5

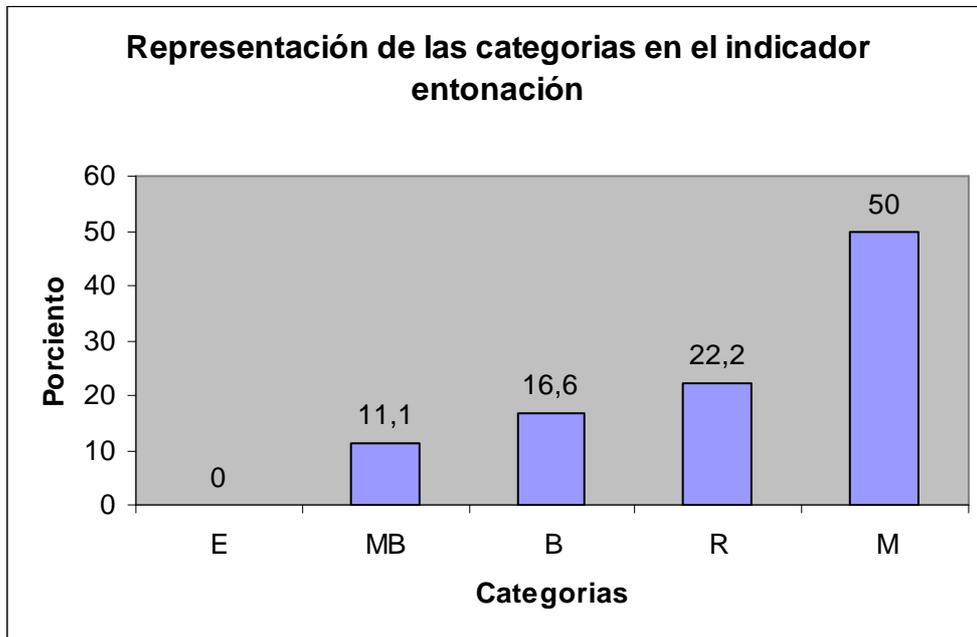
**Representación del porcentaje de aprobados y desaprobados en la prueba pedagógica inicial.**



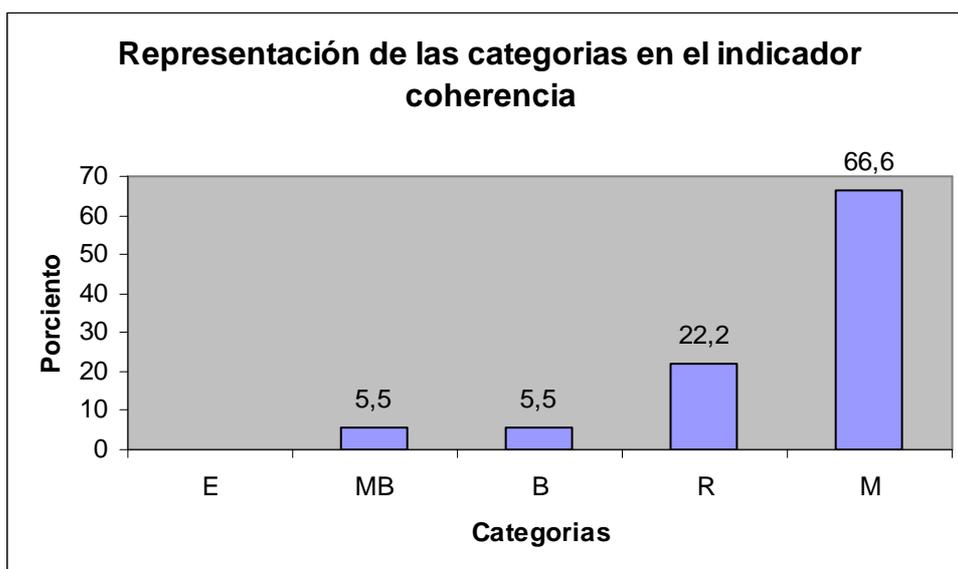
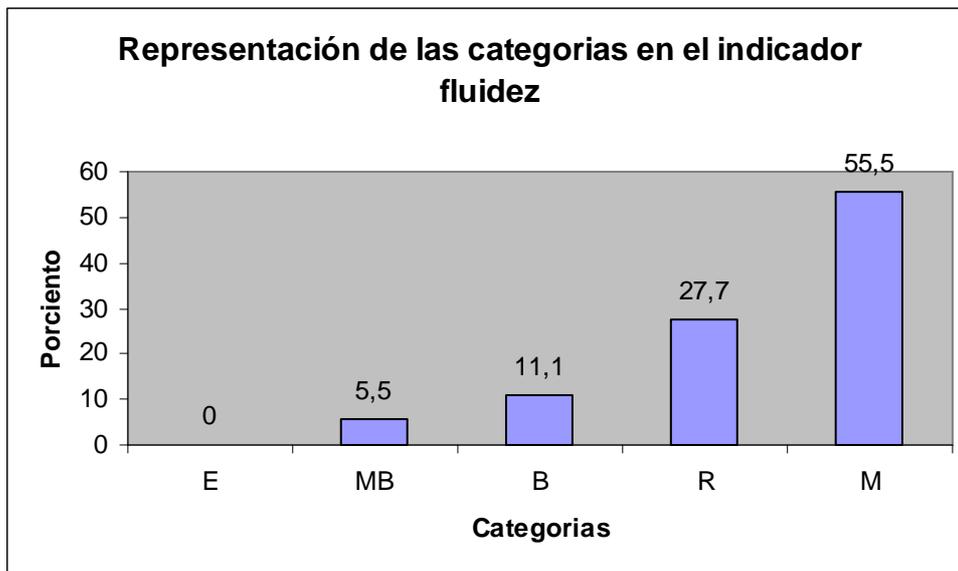
## Anexo6



## Anexo 7

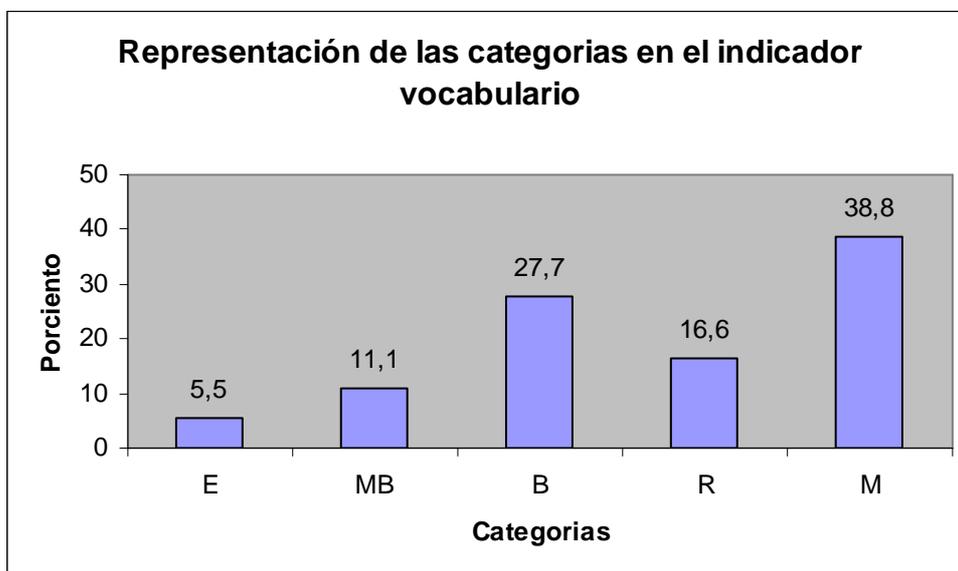


## Anexo 8

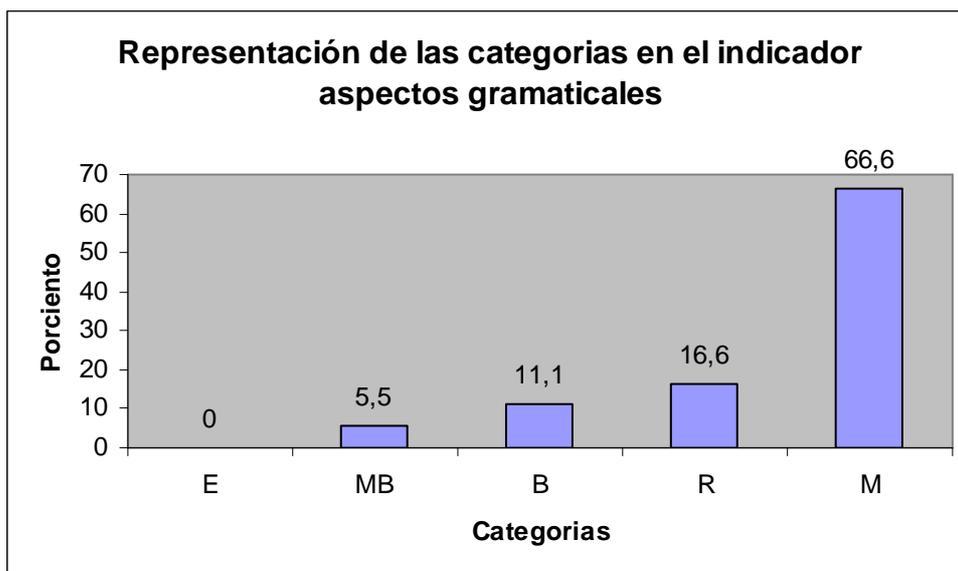


## Anexo9

## Anexo10



## Anexo 11

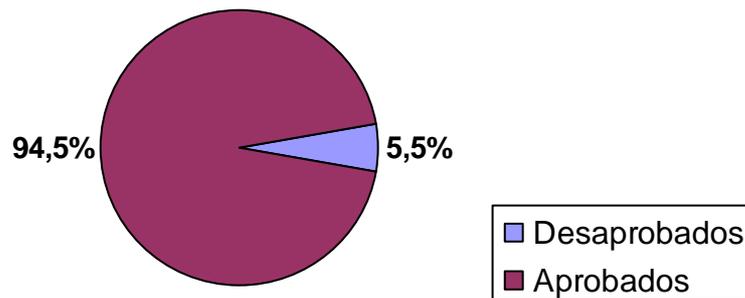




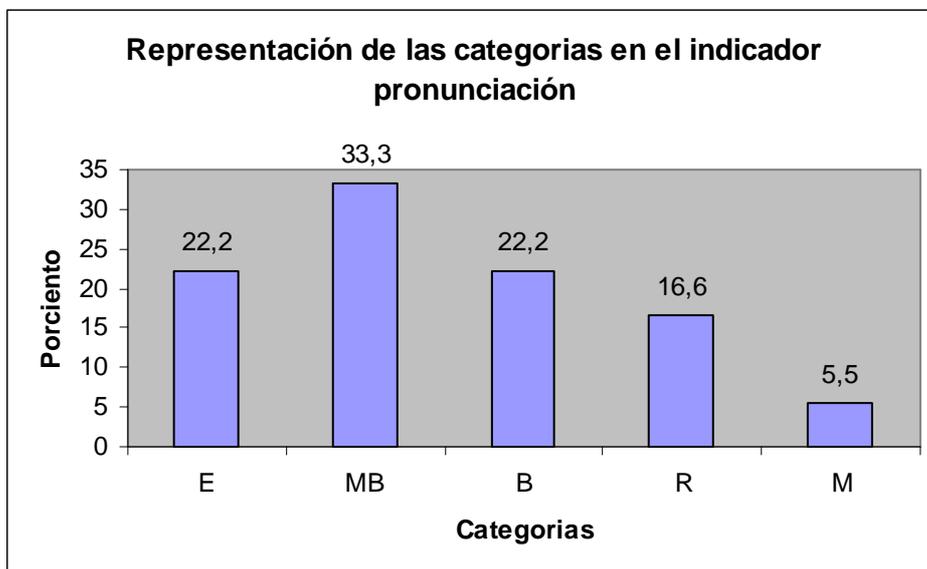
- 3- Describe this house.
- 4- What is Celia / Che / Fidel like?
- 5- A: What´s wrong?  
B: I have a terrible \_\_\_\_\_.  
A: You should ...

### Anexo 13

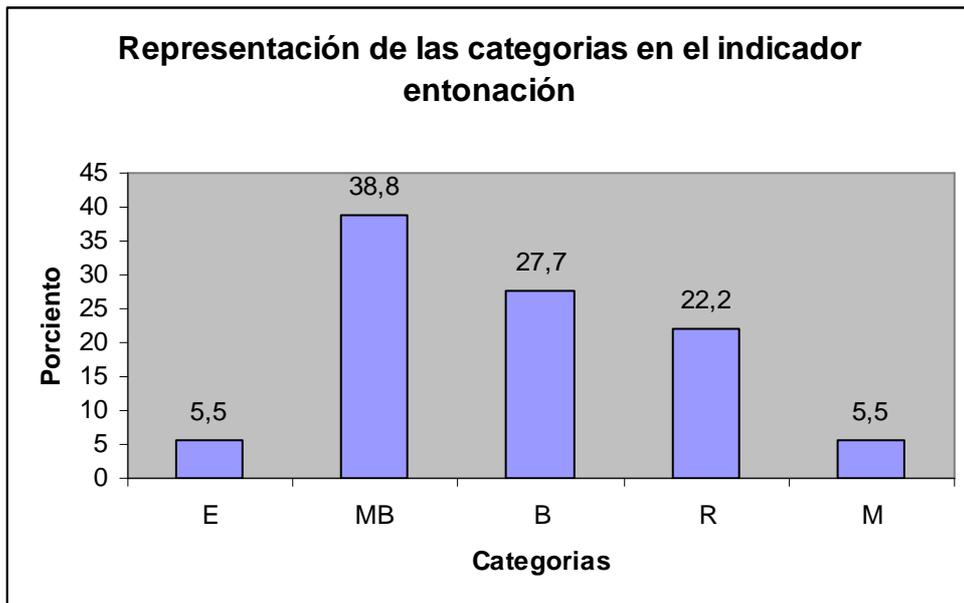
**Representación del porcentaje de aprobados y desaprobados en la prueba pedagógica final.**



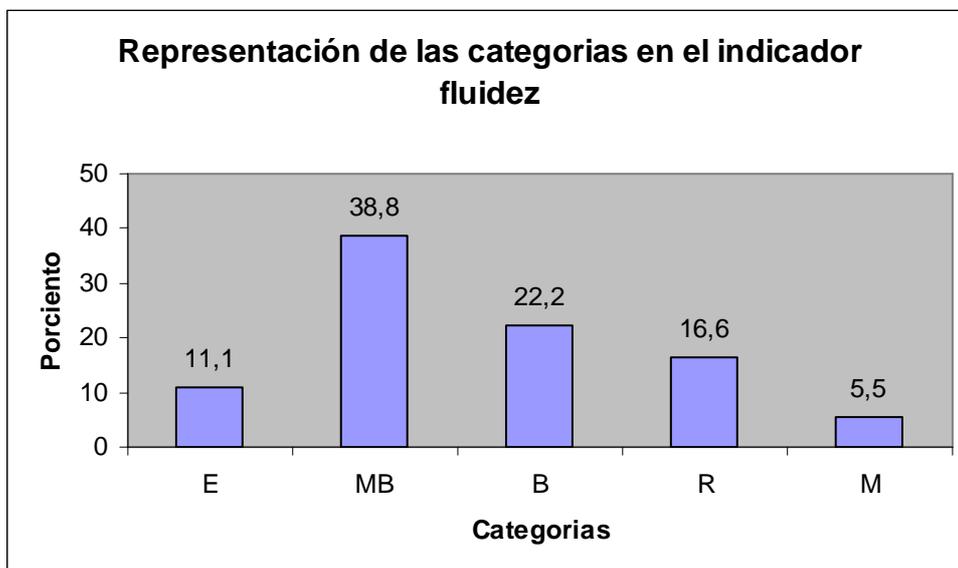
## Anexo 14



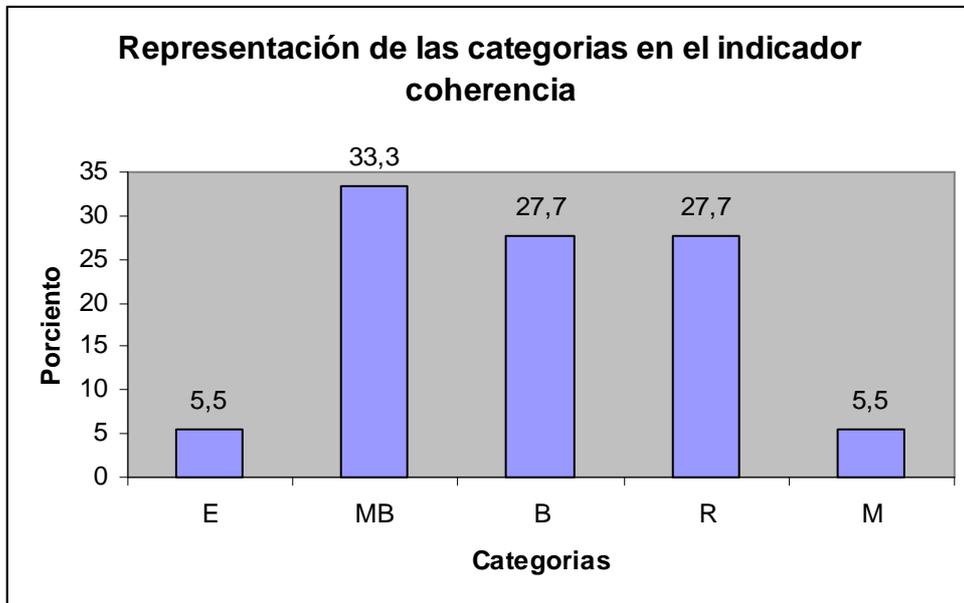
## Anexo 15



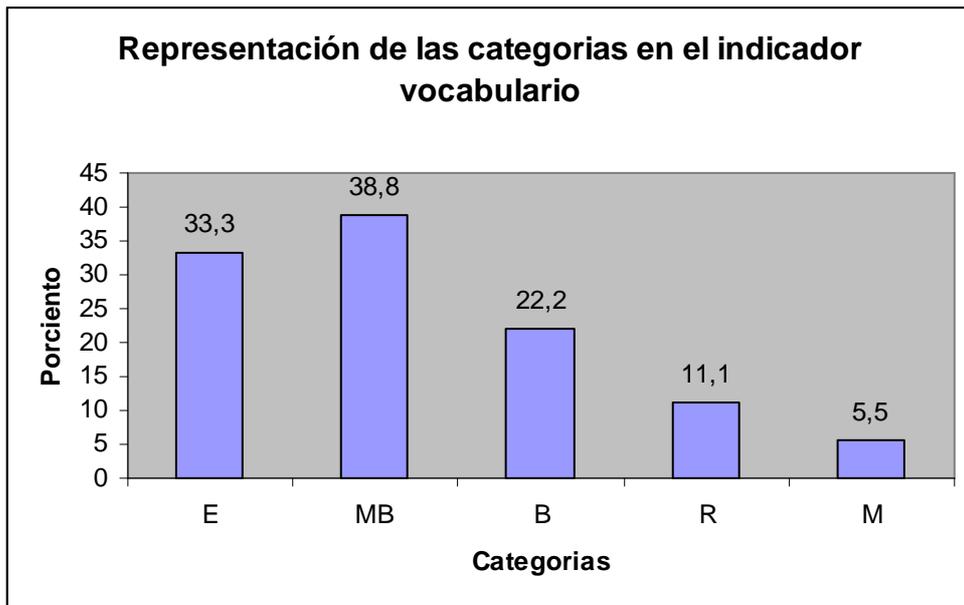
## Anexo 16



## Anexo 17



## Anexo 18



## Anexo 19

