

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS**  
**“CAPITÁN SILVERIO BLANCO NUÑEZ”**  
**SANCTI SPÍRITUS**  
**FILIAL UNIVERSITARIA PEDAGÓGICA**  
**TRINIDAD**



**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MASTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN SECUNDARIA BÁSICA**

**TÍTULO**

**“JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MOTIVAR LAS CLASES DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA SECUNDARIA BÁSICA PEDRO LANTIGUA ORTEGA DEL MUNICIPIO TRINIDAD”**

**Autor: Lic. Anilcie Prieto Niñez.**

**Tutor: MSc Luís González Gallardo**

**Trinidad, 2010**

**PENSAMIENTO:**

**Los estudiantes estarán conscientes sobre el conocimiento, solo si le mostramos su importancia, si los motivamos hacia la investigación.**

**Fidel Castro Ruz.**

## **AGRADECIMIENTOS:**

- **Al Master en Ciencias de la Educación Luís González Gallardo por toda la ayuda brindada no solo para este trabajo sino desde el tiempo que lo conozco, por su sabiduría, su disposición que más que un tutor lo considero como un guía de profesión.**
- **A mis padres, esposo, familia y compañeros por su ayuda incondicional y cooperación.**
- **A todos los que de una forma u otra ayudaron y permitieron la realización del mismo.**

*Anilcie Prieto Niñez.*

## **DEDICATORIA:**

**Como un regalo, dedico mi esfuerzo y mi triunfo:**

- **A mi más grande razón de ser:**
- **A mis padres, por su guía, educación y apoyo brindado.**
- **A mi familia, por ser lo máspreciado que junto a la amistad posee el ser humano.**
- **A mi esposo, de quien siempre recibo su ayuda incondicional.**
- **A mi hijito, que representa mi fuente de energía e inspiración.**
- **A todos los que me quieren y amo.**

***Dedico este trabajo:***

***Anilcie Prieto Niñez.***

## RESUMEN:

La enseñanza del inglés en las Escuelas Secundarias Básicas en Cuba constituye un eslabón fundamental en la preparación integral de los estudiantes del país, ello implica la formación competente en los mismos de los cuatro aspectos de la actividad verbal en la Lengua inglesa, (escuchar, hablar, leer y escribir), objetivo que no siempre se logra con la calidad requerida en las aulas de estas instituciones. Esta investigación presenta una serie de consideraciones para desarrollar con éxito el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de inglés y tiene como título “juegos lingüísticos para motivar las clases de inglés en los estudiantes de octavo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del municipio Trinidad” que su objetivo es aplicar juegos lingüísticos para motivar las clases de inglés en los estudiantes de octavo grado, se seleccionó una muestra intencional y cuenta con quince estudiantes del grupo uno, en la misma se utilizaron métodos de investigación tales como: análisis síntesis, inductivo-deductivo, histórico y lógico, la observación pedagógica, el experimento y el cálculo porcentual entre otros. Los juegos lingüísticos lograron motivar las clases del idioma inglés, por los resultados alcanzados en la muestra seleccionada, recomendamos socializar los juegos lingüísticos en las clases de inglés en la Secundaria Básica donde se desarrolló la investigación.



## ÍNDICE.

<b>TABLA DE CONTENIDOS</b>	<b>PÁGINA</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>Capítulo I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LA MOTIVACIÓN DE LAS CLASES DEL MISMO. CARACTERIZACIÓN</b>	
1.1 Fundamentación del proceso de Enseñanza- aprendizaje del inglés. Juegos lingüísticos.	10
1.2 Fundamentación de la motivación de las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado.	22
1.3 Caracterización de la Secundaria Básica	32
<b>Capítulo II. LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MOTIVAR LAS CLASES DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO. FUNDAMENTACIÓN. RESULTADOS.</b>	
2.1 Constatación inicial. Resultados	44
2.2 Fundamentación de la propuesta de solución.	47
2.3 Propuesta de solución. Descripción	52
2.4 Fase experimental y constatación final	67
2.4.1 Fase experimental.	67
2.4.2 Constatación final. Resultados.	70
<b>CONCLUSIONES</b>	73
<b>RECOMENDACIONES</b>	74
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	75
<b>ANEXOS</b>	

## **Introducción:**

Las nuevas condiciones mundiales exigen cambios profundos y ágiles en la educación, el mundo nuevo requiere una escuela útil de acuerdo con los tiempos y le corresponde a la escuela la formación y preparación de todos los seres humanos para que puedan disponer del conocimiento científico y de la destreza necesaria para desenvolverse en la vida con utilidad para la sociedad, contribuir a solucionar problemas globales, responsabilizarse con el desarrollo y participar activamente en la toma de decisiones.

Aprender una nueva lengua es seguramente unos de los retos más difíciles a los que se enfrentan los estudiantes a lo largo de su vida académica, sobre todo porque supone zambullirse de forma activa en una cultura y una visión de la vida muy diferente de la suya y porque contribuye a la adquisición de las competencias básicas del aprendizaje, por lo que mantener a los estudiantes de las instituciones educativas comprometidos y motivados, constituye un reto muy grande aún para los docentes más experimentados.

Debido a la importancia política, económica, social y cultural de las lenguas extranjeras, en Cuba se instauró la Lengua inglesa como parte del currículo ya que esta jugaba un papel muy importante para garantizar la relación de Cuba con muchos países del mundo por lo que se añadió como asignatura al plan de estudio de la educación, la enseñanza del idioma inglés, lengua de amplia difusión internacional, con el fin de desarrollar la competencia cognitiva, comunicativa.

A lo largo de los años se ha enseñado el idioma inglés en la Secundaria Básica como una forma de que el estudiante esté más aficionado a una formación integral en el proceso de aprendizaje, pero en la actualidad se ha constatado que esta Lengua inglesa ha trascendido fronteras y ya no es un lujo sino una necesidad, pues muchas veces hay libros en este idioma y es necesario tener conocimientos para que los estudiantes sean capaces de enfrentarse a retos mayores; es por esto que dentro de las materias a impartir se encuentra Lengua inglesa.

De todo lo anterior se desprende que para el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario ponerse a la vanguardia y actualizarse constantemente, ya que en estos tiempos con la ayuda de las Nuevas

Tecnologías de la Información y Comunicación, es importante involucrarse con el software educativo que existe, para que nos ayuden a dicho proceso y de esta manera tener un mejor desempeño lingüístico.

El fenómeno de la educación del hombre nuevo y de la formación integral de la personalidad ha sido siempre atendido por los investigadores y pedagogos. Ya en el siglo XIX, Cubanos de vanguardia de su época, asumieron la tarea de "formar hombres" entre los que se destacaron grandes pedagogos como J. A. Caballero, Félix Varela, José de la Luz y Caballero, Enrique José Varona, Manuel Valdés Rodríguez y José Martí Pérez, entre otros, José de la Luz (1800 – 1862) y José Martí Pérez (1853 - 1895) destacaron con gran profundidad la relación entre instrucción y educación y al respecto José de la Luz y Caballero hace referencia a que educar no es solo enseñar Gramática y Geografía y Física e Historia; educar es (...) sacar del tierno niño, al hombre fuerte, el varón heroico, el genio sublime.

El modelo educativo en Cuba descansa en la máxima martiana que se inscribe en la primera página de nuestra "Ley de Leyes" y que proclama una patria "Con todos y para el bien de todos"; se sustenta también en la idea de que "Ser cultos es el único modo de ser libres", que declara la indisoluble relación entre la cultura y la libertad. Formar hombres libres sólo es posible si se ha garantizado también que sean hombres cultos.

Los encargados de la enseñanza del inglés en los diferentes subsistemas de educación tienen sobre sus hombros la responsabilidad de propiciar el aprendizaje de un idioma que además de ser el segundo más hablado en el mundo, el 75% de la bibliografía especializada se publica en ese idioma y más del 56% de los sitios en Internet se ofrecen en esta lengua. Muchos han sido los recursos utilizados a favor de la enseñanza del inglés. Cursos de Universidad para Todos, recursos tecnológicos (televisión, vídeo), software educativos, etc.

A pesar de ello aún los niveles de motivación de las clases de esta lengua no se encuentran en el nivel deseado. La filosofía Marxista – Leninista define la categoría motivación como un complejo sistema de procesos y mecanismos psicológicos que determinan la orientación dinámica de la actividad del hombre en relación con su medio. Se le atribuye carácter motivacional a todo lo que impulsa y dirige la actividad del hombre (Vigotski, 1982:150).



La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la provincia de Sancti Spíritus presenta algunas deficiencias, ya que cuestionan la poca solidez de los conocimientos y las reducidas posibilidades de la utilización del idioma en situaciones reales por parte de los estudiantes y la inconformidad de estos por la poca durabilidad de los conocimientos y la incapacidad de utilizarlos de forma productiva.

La autora comparte el criterio de la doctora Doris Castellanos cuando se refiere al aprendizaje como un proceso dialéctico contextualizado en su naturaleza social es activo, dinámico, significativo en condiciones de cooperación, permite un mayor desarrollo y crecimiento del hombre valorando como contenido las diversas formas de saberes (Castellanos, Doris.2001:32). Para el logro de este fin el docente debe ser capaz de buscar alternativas que dirijan la motivación hacia sentimientos de interés y satisfacción por el aprendizaje.

En estudios realizados con relación a la enseñanza de lenguas extranjeras se han declarado otros elementos que pueden incidir desde la clase en la motivación hacia la enseñanza de lenguas. Entre ellos podemos citar la selección de la actividad docente y el tiempo que se destina para ella, la selección y empleo de medios de enseñanza, la forma de organización en que se planifica la clase, tener en cuenta los intereses de los estudiantes y la creatividad del maestro. Además de los requisitos anteriormente planteados se tiene en cuenta un elemento esencial, la inclusión de actividades apropiadas. Esto se traduce, entre otros elementos, en seleccionar actividades que no sean muy difíciles porque puede que los estudiantes no puedan hacerlas, ni tan fáciles que nos les permita mejorar el idioma y provoque una pérdida de interés, que se ajusten a las características de los estudiantes en plena concordancia con sus intereses, edad biológica y psicológica.

En consecuencia, motivar la clase es lograr que los estudiantes disfruten y descubran en ella la posibilidad de satisfacer estas necesidades. De aquí el maestro debe ser afectuoso y respetuoso con sus estudiantes, despertar interés por las materias que imparte, promover las iniciativas, la creatividad y la actividad intelectual de sus estudiantes respecto a los contenidos que imparte, conocer a los estudiantes e ir penetrando en sus características individuales, descubrir sus problemas, sus necesidades afectivas y en consecuencia dar al niño lo que él necesita desde el punto de vista sentimental. Esto crea

satisfacción en los estudiantes y sienta las bases para el desarrollo de la motivación y el interés hacia las clases y contribuye a que el aprendizaje sea significativo y superior.

Otra cuestión de interés es la introducción de los medios de enseñanza, los cuales se hacen más imprescindibles en la enseñanza de lenguas extranjeras, es muy conveniente llevar al aula objetos o láminas que sirvan para explicar los contenidos y que sobre esta base, el estudiante memorice y piense. Igualmente, las vistas de lugares relacionados con los contenidos de las clases pudieran despertar vivencias afectivas y cognoscitivas muy importantes para promover la motivación y el interés cognoscitivo y para ello el uso de secuencias de video puede ser una opción.

No obstante, en la práctica pedagógica de la autora que se desempeña como metodóloga municipal de esta asignatura y que fue profesora de la misma, constató que se revelan problemática en la motivación de las clases de inglés en los estudiantes de octavo grado de la Escuela Secundaria Básica” Pedro Lantigua Ortega” de Trinidad donde realizó este trabajo.

Por todo lo antes expuesto se encontró la siguiente **situación problemática**:

- En la mayoría de los estudiantes se apreciaba escasa motivación del aprendizaje del inglés.
- En ocasiones existió un pobre empleo de los medios de enseñanza que potenciaran el interés de las clases del idioma inglés.
- Las actividades encaminadas a potenciar el uso de las cuatro habilidades del idioma fueron mínimas e insuficientes.
- Limitado desarrollo del vocabulario en situaciones comunicativas del inglés.
- No siempre se sistematizaron las actividades que conllevaron a que los estudiantes convirtieran el vocabulario receptivo en productivo.
- Escaso conocimiento en la mayoría de los estudiantes de las funciones comunicativas.
- Insuficiente interés por el conocimiento del idioma inglés
- Poca disposición para ejecutar los juegos lingüísticos durante las clases
- Carencia de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos durante las actividades docentes

Es por todo lo antes señalado que se define como: **problema científico**: ¿Cómo motivar las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del Municipio de Trinidad?

Se determinó como **objeto** de estudio: El proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés en Secundaria Básica y como **campo de acción**: La motivación de las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado.

Todo esto permite plantear como **objetivo**: Aplicar juegos lingüísticos para motivar las clases de inglés de los estudiantes de 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega de Trinidad.

A partir del objetivo antes declarado se elaboraron las siguientes preguntas científicas:

**Preguntas Científicas:**

- ¿Qué aspectos teóricos metodológicos sustentan la motivación de las clases de inglés en los estudiantes de Secundaria Básica?
- ¿Cuál es el estado real de la motivación de las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del municipio de Trinidad?
- ¿Que juegos lingüísticos elaborar para motivar las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del municipio de Trinidad?
- ¿Cómo validar la efectividad de los juegos lingüísticos para motivar las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del municipio de Trinidad?

Para dar cumplimiento al objetivo trazado, se plantearon las siguientes **tareas científicas**:

1. Determinación de los sustentos teóricos y metodológicos de la motivación de las clases de inglés en los estudiantes de Secundaria Básica.
2. Diagnóstico del estado actual que presenta la motivación de las clases del inglés en los estudiantes de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega de Trinidad.

3. -Elaboración de los juegos lingüísticos dirigidos a motivar las clases del idioma inglés en los estudiantes 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del Municipio de Trinidad
4. Validación de efectividad de los juegos lingüísticos dirigidos a motivar las clases de inglés en los estudiantes de 8vo grado de la Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del Municipio de Trinidad.

Teniendo en cuenta el objetivo de la tesis, se identifican dos **variables**

**Variable Independiente:** Los juegos lingüísticos.

**Variable dependiente:** La motivación de las clases de inglés.

### **Conceptualización**

La **variable independiente: Juegos lingüísticos** Actividades que de una forma amena y con espíritu fraternalmente competitivo, hacen lograr diferentes objetivos de expresión oral según las operación que exijan por parte del estudiante. (Antich de León, R. 1986:147)

**Variable dependiente:** La motivación de las clases de inglés. Entendida a criterio de la autora como el nivel de conocimiento de la importancia del inglés básico del grado que poseen los estudiantes, del vocabulario básico de octavo grado y las funciones comunicativas, así como Interés por el idioma inglés, además de la disposición para ejecutar los juegos lingüísticos y el estado de satisfacción al realizar estos juegos.

Operacionalización de la variable dependiente:

### **Dimensión**

### **Indicadores**

#### **1. Cognitivo:**

- Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.
- Conocimiento del vocabulario básico de octavo grado.
- Conocimiento de las funciones comunicativas.

#### **2. Afectivo- motivacional:**

- a) Interés por el conocimiento del idioma inglés.
- b) Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos
- c) Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos.

### **Métodos Científicos:**

- De nivel teórico.
- **Análisis-Síntesis:** Se utilizó para el diagnóstico inicial y final, arribando a conclusiones, que explican la situación actual del problema y sus particularidades; durante el proceso de investigación para la determinación de las necesidades de motivar a los estudiantes, valorar su efectividad y retroalimentar la investigación, además en la preparación de los juegos lingüísticos y en el trabajo con la bibliografía respecto al tema.
- **Histórico-Lógico:** Se utilizó en el estudio de los antecedentes del problema objeto de investigación, su movimiento en diferentes etapas hasta llegar a su transformación en la Secundaria Básica. Este método permitió hacer un breve recorrido histórico y lógico acerca del estado del problema. La aplicación del mismo facilitó realizar de forma lógica los fundamentos teóricos y metodológicos que sirvieron de sustentos para los juegos que se ofrecen, dirigidos a la motivación del aprendizaje del idioma inglés en la muestra seleccionada de Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega del municipio de Trinidad, y dar solución al problema científico y su tratamiento.

**Inductivo – deductivo:** el proceso de la actividad investigativa asumida, permitió transitar de las insuficiencias diagnosticadas en los estudiantes y que sirvieron como punto de partida a la comprobación de la situación encontrada en el contexto de investigación y aplicar a partir de esa realidad los juegos lingüísticos, para darle solución al problema científico declarado.

### **De nivel empírico:**

**Observación pedagógica:** se empleó durante toda la fase de la investigación, al inicio para obtener información sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, en la fase experimental para constatar los cambios que se iban produciendo en los estudiantes y al final para observar y evaluar el estado motivacional de la muestra seleccionada.

**Encuesta:** se aplicó para constatar la motivación de los estudiantes en la fase de diagnóstico respecto al problema objeto de estudio y en la fase final para comprobar la efectividad de la propuesta.

**Análisis Documental:** se utilizó durante toda la investigación en la revisión de documentos y orientaciones del MINED respecto a la motivación y la aplicación de juegos, así como fuentes bibliográficas relacionadas con el tema de investigación para el diseño de los juegos lingüísticos.

**Experimento pedagógico** (pre experimento): se empleó con el propósito de provocar cambios intencionalmente en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés y para analizar posteriormente la motivación alcanzada y la efectividad de los juegos lingüísticos en la muestra seleccionada de la Escuela Secundaria “Pedro Lantigua Ortega” del municipio de Trinidad.

#### **Del nivel matemático -estadístico:**

**Análisis porcentual:** permitió constatar el procesamiento de los datos obtenidos a través del cálculo porcentual, lo que resultó importante para el análisis de los resultados de los instrumentos aplicados, las correspondientes tablas que sirvieron como procedimiento básico para el análisis de los resultados, permitiendo la realización de las inferencias cuantitativas y cualitativas de la motivación del idioma inglés que se investigó antes, durante y después de la aplicación de los juegos lingüísticos.

**Población:** Estuvo integrada por 15 estudiantes de la enseñanza Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega correspondientes al municipio de Trinidad.

**Muestra:** La muestra es coincidente con la población (15 estudiantes) y se clasifica como intencional. Estos estudiantes tienen en común que son intranquilos, les falta concentración en clases, en ocasiones existe un pobre empleo de los medios de enseñanza que no potencian el interés hacia el inglés, aunque cuando se les motiva muestran buen comportamiento, las actividades encaminadas a potenciar el uso de las cuatro habilidades del idioma son mínimas e insuficientes, limitado desarrollo del vocabulario en situaciones comunicativas en el idioma inglés. No siempre se sistematizan las actividades que conllevan a que los estudiantes conviertan el vocabulario receptivo en productivo, escaso conocimiento en la mayoría de los estudiantes

de las funciones comunicativas, además proceden de zonas cuyas características en ocasiones son de influencias negativas y la mayoría son hijos de padres divorciados.

**Novedad científica:** está dada en la manera que se abordaron los juegos lingüísticos, así como en su impacto, que fueron elaborados a partir de las necesidades de los estudiantes, que no contaban con los mismos lo que permitió motivar las clases de inglés teniendo estos un carácter flexible, dinámico y socializador.

El **aporte práctico** de la investigación se expresa en la obtención de un material que contiene una propuesta de juegos lingüísticos para motivar las clases de inglés en los estudiantes de octavo grado.

La **importancia** de esta investigación se proyecta en los juegos lingüísticos aplicados para las clases de inglés y los sustentos teóricos y metodológicos que aporta para la fundamentación del tema.

La tesis cuenta con una introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

El **capítulo I** aborda los principales fundamentos teóricos referenciales relacionados con las reflexiones teóricas y metodológicas sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés y la motivación hacia las clases del mismo.

El **capítulo II** se presenta la propuesta de solución con su respectiva fundamentación teórica, así como los resultados de las diferentes constataciones.

## **Capítulo I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LA MOTIVACIÓN HACIA LAS CLASES. CARACTERIZACIÓN**

### **1.1 Fundamentación del proceso de Enseñanza- aprendizaje del inglés.**

#### **Juegos Lingüísticos.**

Históricamente la educación ha estado condicionada y determinada por el contexto socio-político, económico y cultural de cada época, diferente en contenidos, métodos y formas de educar.

La enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras ha sido objeto de estudio de filósofos, sociólogos, psicólogos y pedagogos, quienes coinciden en señalar su importancia para la comunicación entre diferentes culturas, regiones y naciones, este fenómeno socio-histórico adquiere una connotación particular en diferentes períodos de la historia de la educación cubana.

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

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

La Educación en el mundo actual precisa ser cada vez más eficiente, pues es ella baluarte de nuestra cultura y de nuestra identidad como nación, por lo que en el desarrollo histórico de la sociedad siempre se destacan dos procesos: el del conocimiento del mundo circundante y el de la enseñanza de las jóvenes generaciones. En cualquier etapa de desarrollo de la sociedad, ambos procesos



constituyen una condición indispensable de su existencia: Danilov, M.A, Skatkin, M.N (1978:8).

En las obras de Marx, Engels y Lenin se destaca la necesidad de formar al hombre con los principios del colectivismo, así como el papel que desempeñan los distintos colectivos en la sociedad socialista. La construcción de esta exige una nueva actitud hacia el estudio, el trabajo, la familia, la vida política, la integración de las diferentes instituciones culturales y sociales, así como la inversión en la vida de toda la sociedad para que aprendan más; en el reto actual la didáctica ha de ser investigar y hallar el modo de que los que enseñan, tengan menos que enseñar y los que aprenden, más que aprender.

El proceso enseñanza- aprendizaje es aquel proceso que tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante, constituyendo la vía mediatizadora fundamental para la adquisición por este de los conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, valores y modos de actuación, es decir, la apropiación de la cultura legada por las generaciones precedentes, la cual hace suya como parte de su interacción en los diferentes contextos sociales específicos donde cada estudiante se desarrolla. (Castellanos Simons Doris , 2003:50)

En todo proyecto, más allá de que se encuentre explicitado, siempre aparece como un eje organizador temas vinculados al desarrollo y seguimiento de los procesos de aprendizaje, en la escuela es difícil pensar en el aprendizaje sin considerar la enseñanza. Acordamos que cada área de saber tiene sus propias características, modalidades para su enseñanza y que cada docente le imprime a su asignatura dinámicas, exigencias, etc. que considera pertinentes para su desarrollo.

La Enseñanza en Secundaria Básica opera como un factor de transformación profunda en las metodologías a las que el estudiante venía habituado en su enseñanza primaria y debe constituirse en puente que lo instrumente adecuadamente para el nivel que le sigue, destaquemos algunos aspectos de este cambio:

- Complejización y diversificación de los contenidos que se imparten

- Más tarea a desarrollar y mayor autonomía
- Relación menos personalizada con los docentes
- Organización del tiempo más rigurosa y limitada
- Régimen de acreditación y promoción diferente

Es desde aquí que proponemos algunas orientaciones que puedan guiar la organización de acciones de desarrollo y seguimiento. Estas deberían articularse según su complejidad, adecuarse a las características de cada grupo y en secuencias que puedan tomar distintos años de la escolaridad. Estimular estrategias metacognitivas que permitan tomar conciencia de cómo aprendemos, cuando aprendemos mejor, cómo se dan los procesos de comprensión personal para recuperar así los modos personales de aprender.

La elevación de la calidad del aprendizaje es meta incuestionable en la formación básica de los escolares y hacia ello se han orientado las radicales transformaciones en la educación cubana. El carácter integrador e interdisciplinario que presupone el nuevo modelo educativo para la Secundaria Básica aproxima a la búsqueda de alternativas que contribuyan a preparar a los adolescentes para resolver problemas de diversos tipos y disciplinas, a partir de una concepción didáctica que le permita al Profesor General Integral dirigir el proceso sobre la base de la sistematización de los conocimientos y habilidades.

La enseñanza: tiene como propósito esencial la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador, como consecuencia del proceso de enseñanza, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (estudiante). Con la

ayuda del maestro o profesor, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social; ello implica necesariamente una transformación escalonada de la personalidad del individuo, en la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que, sin llegar a ser del todo perfecto, se acerca a la realidad.

La enseñanza se propone reunir los hechos, clasificarlos, compararlos y descubrir sus regularidades, sus necesarias interdependencias, tanto las de carácter general como las internas, cuando se recorre el camino de la enseñanza, al final, como una consecuencia obligada, el neurorreflejo de la realidad habrá cambiado, tendrá características cuantitativas y cualitativas diferentes, no se limitará sólo al plano abstracto sino que continuará elevándose más y más hacia lo concreto intelectual, o lo que es lo mismo, hacia niveles más altos de concretización, donde, sin dejar de considerarse lo teórico, se logra un mayor grado de comprensión del proceso real.

Todo proceso de enseñanza científica es un motor impulsor del desarrollo que, consecuentemente, y en un mecanismo de retroalimentación positiva, favorecerá su propio progreso en el futuro, en el instante en que las exigencias aparecidas se encuentren en la llamada "zona de desarrollo próximo" del individuo al que se enseña. Este proceso de enseñanza científica deviene en una poderosa fuerza de desarrollo, que promueve la apropiación del conocimiento necesario para asegurar la transformación continua y sostenible del entorno del individuo en aras de su propio beneficio como ente biológico y de la colectividad de la cual es un componente inseparable, la enseñanza se ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

El aprendizaje: es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de

una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad, el aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos, aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas).

La mente del estudiante, su sustrato material-neuronal, no se comporta como un sistema de fotocopia que reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte. El individuo ante el influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente, sino que también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la realidad le aporta. Si la transmisión de la esencia de la realidad, se interfiere de manera adversa o el estudiante no pone el interés y la voluntad necesaria, que equivale a decir la atención y concentración requerida, sólo se lograrán aprendizajes frágiles y de corta duración.

Asimismo, el significado de lo que se aprende para el individuo influye de manera importante en el aprendizaje. Puede distinguirse entre el significado lógico y psicológico; por muy relevante que sea un contenido, es necesario que el estudiante lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete en un aprendizaje significativo que equivale a decir, que se produzca una real asimilación, adquisición y retención de dicho contenido.

El aprendizaje puede considerarse igualmente como el producto o fruto de una interacción social y, desde este punto de vista, es intrínsecamente un proceso social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. Un sujeto aprende de otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y reflexiva, construye e interioriza nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida. De esta forma, los primeros

favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente. De aquí, que el aprendizaje pueda considerarse como un producto y un resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, en el hilo conductor, el comando del desarrollo.

El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede reducirse y, mucho menos, explicarse sobre la base de los planteamientos de las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y cognitivas. No puede concebirse como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, donde se ignoran todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante con su realidad social.

No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto de su reflejo por una estructura material y neuronal que resulta preparada o preacondicionada por factores como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos considerar causales o determinantes, de manera dialéctica y necesaria.

La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes aprehenderla, sobre todo, sin dominar las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal. Es importante insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema que se enfrenta devienen en condiciones necesarias para su comprensión, recreación y solución. En la

adquisición de cualquier conocimiento, la organización del sistema informativo, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar los propósitos u objetivos deseados. Todo aprendizaje unido o relacionado con la comprensión consciente y consecuente de aquello que se aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, influye en la determinación de un aprendizaje correcto en un tiempo menor, más aún, si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones del individuo que aprende.

En el aprendizaje humano, la interpretación holística y sistémica de los factores conductuales y la justa consideración de las variables internas del sujeto como portadoras de significación, resultan incuestionablemente importantes cuando se trata de su regulación didáctica. Por ello, la necesidad de tomar en consideración estos aspectos a la hora de desarrollar procedimientos o modalidades de enseñanza dirigidos a sujetos que no necesariamente se encontrarán en una posición que les permita una interacción cara a cara con la persona responsable de la transmisión de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades correspondientes al enfoque comunicativo. En la misma medida en que se sea consecuente con las consideraciones referidas, se podrá influir sobre la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje, según el modelo que establece la ruta crítica: la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, calidad y duración.

Si se parte de que una metodología el enfoque comunicativo es la concreción contextualizada de un enfoque metodológico, entendido este como una concepción general paradigmática sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas, una metodología comunicativa es, por tanto una concreción contextualizada del enfoque comunicativo, que se caracteriza por asumir como basamento lingüístico una concepción de la lengua como proceso de comunicación cuyo producto es el texto (oral o escrito).(Camacho, A. 2002: 31). Este autor considera que el enfoque comunicativo es un enfoque analítico, es decir presenta los estudiantes muestras del idioma a nivel del texto y promueve el análisis por parte de aquellos al nivel textual hasta el nivel de la palabra, lo que

permite que los estudiantes puedan aprender todas las dimensiones presentes en el sistema de la lengua: forma, significado y uso, y desarrollar aquellas estrategias de comunicación y comprensión que se necesita para usar el idioma en la vida real y continuar aprendiendo por si solos.

La asignatura Inglés si puede contribuir a la formación integral de los estudiantes y al respecto nuestro Comandante en Jefe expresó en su discurso del 5 de marzo de 2001(Acto de graduación del primer curso emergente de maestros primarios), "Una de las vías para lograr alcanzar esa formación integral que se aspira es a través del conocimiento de idiomas lo cual permite un acercamiento real a costumbres, hábitos, tabúes, mitos, obras literarias, etcétera y así llegar a conocer mucho mejor este mundo cada vez más globalizado", esto es posible lograrlo si el idioma extranjero se enseña siguiendo el enfoque comunicativo. La competencia comunicativa es la capacidad que debe desarrollarse en los estudiantes para producir y procesar textos orales o escritos de forma coherente. Para desarrollar la competencia comunicativa es necesario atender el desarrollo de diferentes áreas de competencia:

Discursiva: Referida a los conocimientos y habilidades que permiten unir ideas lógicamente y procesar el significado del texto.

Sociolingüística: Desarrollar en los estudiantes cierta sensibilidad ante el contexto social y cultural, para poder actuar adecuadamente en el acto comunicativo desde el punto de vista verbal y no verbal.

Lingüística: Conocimientos y hábitos necesarios para usar las estructuras de la lengua con cierta corrección que no interfiera en la comprensión del mensaje.

Estratégica: Uso e interiorización de procedimientos para reparar las insuficiencias que se producen en la comunicación cuando se carece de suficientes recursos léxico - gramaticales.

Los principios del enfoque comunicativo los definió el profesor Neil Naiman para la enseñanza comunicativa de las lenguas extranjeras (artículo "Teaching Pronunciation Communicative" publicado en Communication Journal, INTUR, 1989)

Como:

- *Meaningful practice beyond the sentence level.* (Práctica significativa más allá del nivel de la oración).

Este principio nos dice que el idioma opera en niveles superiores al de la palabra y la oración, que el idioma adquiere significado en un contexto determinado, que la práctica en la clase debe llevar al estudiante a experimentar con todo el idioma que conoce para expresar propósitos comunicativos reales (oral o escrito) y procesar fragmentos de idioma como ocurre en la vida real (escuchar y hablar, escribir y leer, etc.)

- *Student- centered class.* (clase centrada en el estudiante).

Este principio declara que sí se persigue que los estudiantes desarrollen habilidades en el idioma, darles oportunidades para el trabajo en pareja y grupal dentro de la clase, es decir, que los profesores dejen el escenario libre para que el estudiante se desempeñe.

- *Task orientation of classroom activities.* (orientación de las actividades de aprendizaje en formas de tareas)

Este principio está relacionado con la enseñanza basada en la solución de problemas y tareas similares a las de la vida real, por ejemplo uno no lee una noticia por el simple placer de hacerlo, sino porque necesita o le interesa darle seguimiento a la misma.

- *Development of strategies for learning beyond the classroom.* (Desarrollo de estrategia de aprendizaje para aprender fuera del aula).

Este principio reconoce la necesidad de los estudiantes de desarrollar habilidades y estrategias para aprender por sí mismos, es decir los estudiantes deben adquirir conocimientos y hábitos así como desarrollar habilidades porque es imposible enseñarles a todos los que necesitan conocer, por lo tanto es necesario entrenarlos para que aprendan por sí solos.

- *Peer correction and group work.* (Corrección mutua de los errores y el trabajo en grupo).

Diversas teorías del aprendizaje ayudan a los psicólogos a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano. Por ejemplo, los psicólogos han desarrollado



teorías matemáticas de aprendizaje capaces de predecir la posibilidad que tiene una persona de emitir una respuesta correcta; estas teorías son utilizadas para diseñar sistemas de aprendizaje programado por ordenador en asignaturas como lectura, matemáticas o idiomas. Para comprender la aversión emocional que le puede provocar a un niño la escuela, a veces se utiliza la teoría del condicionamiento clásico elaborada por Iván Pávlov. Para explicar el porqué un niño altera el orden en su clase, se puede apelar a la teoría del condicionamiento instrumental u operante de B. F. Skinner que describe cómo los refuerzos forman y mantienen una conducta determinada. La violencia en la escuela puede explicarse, en parte, a través de la teoría del psicólogo canadiense Albert Bandura que hace referencia a las condiciones en que se aprende a imitar modelos. La teoría del procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas.

Estos principios consideran que para que los profesores puedan ayudar a los estudiantes a usar correctamente la lengua, deben emplear técnicas correctivas para subsanar los errores que cometan. Con estas técnicas se les ayuda a desarrollar la habilidad de auto-corrección y auto-monitoreo. Si los estudiantes son capaces de corregirse sus errores podrán hacerlo también a sus compañeros dentro del aula e incluso en situaciones fuera de esta.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas. Es por ello que a finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias en el desarrollo del aprendizaje.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Objetivos de la utilización de los juegos lingüísticos en las instituciones educativas:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

En la concepción del desarrollo de los juegos lingüísticos se asumen los fundamentos del método materialista dialéctico e histórico de la filosofía marxista-leninista, al tener en consideración el vínculo de la teoría con la práctica, mediado por la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, se analiza el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de las categorías filosóficas de contenido y forma, causa y efecto, así como las concepciones de la educación cubana que propician

la educabilidad del hombre, del pensamiento pedagógico de Varela Morales, F. (1788-1853), de la Luz y Caballero, J. (1800-1862), Martí J. (1853-1895), Varona, E. J. (1849-1933), y la ideas educativas de Castro Ruz, F., al concebir que el hombre es capaz de educarse y de educar a los demás, teniendo en cuenta el pensamiento martiano cuándo expresa que: Jugando también se aprende

"Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura."

José, Martí Pérez.

Los juegos lingüísticos: Constituyen variantes metodológicas muy efectivas para motivar a los estudiantes y contribuyen al desarrollo de habilidades y al uso del lenguaje creativo, pues los estudiantes se expresan de forma libre, en una transposición de un contexto situacional de la vida real llevado al aula, libre de restricciones, lo que propicia la fluidez. Estas actividades se pueden aplicar en cualquier momento de la clase.

En la realización de este trabajo la autora se apoyo en algunas definiciones importantes tales como: que los juegos Lingüísticos se pueden definir como una forma de juego regido por reglas específicas, se conciben para ser disfrutados, siempre que se utilicen en la clase de idioma, sin embargo no son solamente una diversión o una salida de la rutina diaria, deben también contribuir al logro de la fluidez y algunos de ellos deben lograr que los estudiantes usen el idioma en el transcurso del mismo.

Mediante el uso de juegos lingüísticos el profesor puede lograr que los estudiantes utilicen el idioma en el transcurso del mismo. Esto se puede lograr de dos maneras:

- a) Pueden ser utilizados para incrementar el conocimiento de los estudiantes específico del idioma (Sonido, vocabulario, ortografía, gramática o funciones comunicativas).
- b) Pueden ser utilizados para proporcionar a los estudiantes oportunidades de usar el idioma más que simplemente practicarlo.

Los Juegos lingüísticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

El juego es un campo fértil para crear y recrear experiencias personales. El despliegue energético que implica este compromiso, remarcado en un tiempo y un espacio determinado, da al jugador la posibilidad de dimensionar sus posibilidades de manera diferente, el juego brinda la posibilidad de que el participante se involucre con todo su ser en la actividad. Así es como resulta un poco apto para la expresión, la búsqueda, y la construcción. Y a la vez para el aprendizaje, se aprende de sí mismo y de los otros mientras se juega.

Por estos motivos se aprende, mejor dicho, se podría aprender jugando también dentro del marco de la educación sistemática. Que esto suceda es responsabilidad del docente, quien retoma o no esta forma natural del niño de apropiación del conocimiento, teniendo en cuenta la teoría de la Doctora Gladys Valdivia Pairol cuándo expresó: “Para conocer mejor, hay que estudiar mejor, hay que saber estudiar y por ende hay que saber enseñar a estudiar” Valdivia, G. (1999: 31), se coincide con esta investigadora que una premisa fundamental para fortalecer el trabajo independiente ha de ser enseñar a los estudiantes a estudiar, a operar con el material de estudio y buscar la información necesaria.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y

debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

### **1.2 En torno a la motivación de las clases del inglés en los estudiantes de 8vo grado**

La motivación no es una variable observable, sino un conducto hipotético, que se infiere a partir de las manifestaciones de la conducta y esa inferencia puede ser acertada o equivocada, es un factor junto con la inteligencia y el aprendizaje previo, que puede estar presente en el hecho de si los estudiantes lograrán los resultados académicos apetecidos o no, o sea, la motivación es un medio en relación con otros objetivos. El estudiante es un sujeto activo del aprendizaje; si el aprendizaje es significativo, es que existe una actitud favorable por parte del estudiante lo que quiere decir que existe motivación, siendo esto un proceso unitario.

Uno de los aspectos más relevantes de la motivación es llegar a un comportamiento determinado y preexistente del estudiante y que ese comportamiento tenga que ver con su futuro, es decir, el profesor ha de propiciar que el estudiante controle su propia producción y que el aprendizaje sea motivante, proceso que en su esencia es muy complejo. Lo que se aprende ha de contactar con las necesidades del individuo de modo que exista interés en relacionar necesidades y aprendizaje. Cada individuo difiere en su sensibilidad, preocupación y percepción y se verá motivado en la medida en que sienta comprometida su personalidad y en la medida en que la información que se le presente signifique algo para él.

La motivación constituye una condición necesaria de la existencia propia del hombre y a su vez deviene en uno de los factores más importantes de su desarrollo, se puede considerar, el motor impulsor de toda su actividad. En la sociedad actual el conocimiento de los principales móviles que orientan la

actuación de la personalidad es una preocupación para todo su entorno. Esta preocupación no exime a nuestro país, donde se sigue como principio o encargo social la formación de una personalidad integralmente desarrollada, sobre la base de una autoconstrucción autónoma, independiente y transformadora, que presupone como alguna de sus premisas fundamentales, la existencia de diferentes factores pertenecientes a un contexto social definido, que orienten adecuadamente la actuación y vida de la joven generación. En Cuba, al igual que en el resto del mundo, los estudios psicológicos superan antiguas posiciones reduccionistas, acerca de la formación y desarrollo del individuo; ya se habla de enfoques centrados en las personas. Muchos autores abogan por un enfoque integrador, personológico, en los estudios sobre psicología, específicamente en el aspecto motivacional.

Analizar la motivación desde un enfoque personológico, quiere decir, tener en cuenta lo motivacional afectivo y lo cognitivo instrumental, en unidad dialéctica; tanto desde el punto de vista del contenido, como del funcionamiento de la estructura motivacional, que orienta la regulación y autorregulación de la persona; aquí radica la importancia de todo estudio psicológico, centrado en la persona en general, o en un aspecto de ella en particular.

Muchos son los investigadores, psicólogos, maestros, etc., que aceptan teóricamente este enfoque. En la práctica su evidencia no se ha generalizado.

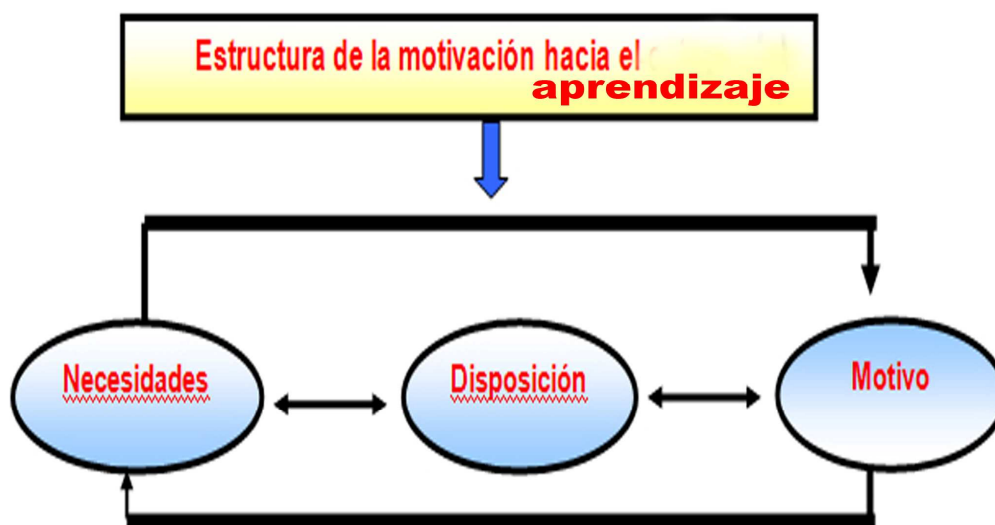
La motivación es un proceso psíquico superior predominantemente hacia el estudio afectivo, que se manifiesta en la relación entre las necesidades y disposiciones para aprender y el reflejo cognoscitivo de la realidad. Con el objetivo de regular la dirección, el grado docente del estudiante, en la de activación y sostén del comportamiento del estudiante, asimilación cognitiva de los contenidos que aporta y exige la escuela como representante de la sociedad.

Abordar la motivación hacia el aprendizaje como un proceso significa comprenderla en su integridad, a partir de sus nexos y contradicciones, dados en sus componentes y relación con la actividad externa. Es entenderla como bien asevera (A, Maquire. 2003), no solo como un proceso "esotérico y complicado,

sino "complejo y alcanzable". Más que arribar a un concepto, se debe tener en cuenta aquellos elementos que la distinguen y que son esenciales en ella.

La motivación hacia el aprendizaje es un proceso que se da en estrecha relación y penetración recíproca con la personalidad y con la actividad externa y que mantiene su propia estructura. Esta estructura está constituida por elementos esenciales (necesidades, disposiciones y motivos). Gráfica No 1.

**Gráfico # 1: Estructura del proceso de motivación hacia el aprendizaje**



Las necesidades constituyen, un estado de carencia del individuo que lo lleva a su activación con vistas a su satisfacción, en dependencia de las condiciones de su existencia". A esta definición se le agrega que las necesidades expresan la interacción del sujeto con su medio y organismo biológico, en el cual la necesidad es excitada, incentivada, frustrada o satisfecha. En este caso el medio fundamental lo es el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las disposiciones, propiedad psíquica caracterológica de la personalidad que consiste en la estructuración estable de sus necesidades en una orientación motivacional respecto a un determinado fin o meta, al propio sujeto o un objeto o situación. Los motivos son el reflejo psíquico del objeto - meta de la actividad, como algo que puede ser obtenido en dependencia de las circunstancias externas e internas (psíquicas).

Es decir, dicho proceso sucede como consecuencia de la interrelación entre las necesidades para la actividad de estudio de los estudiantes, sus disposiciones como orientación situacional o estable para alcanzar las metas propuestas en dicha actividad, teniendo en cuenta la situación real que este vive y los motivos que dinamizan su comportamiento y sostienen la actividad motivada, con una determinada persistencia, estabilidad, satisfacción en su actuación.

La combinación entre necesidades y motivos mediada por las disposiciones, como centro del proceso motivacional, requiere para que ocurra dicho proceso del reflejo cognoscitivo de los objetos (contenido) del mundo real, aportado por el resto de los procesos psíquicos. Así entonces, las emociones movilizan patrones de comportamiento, es decir, actúan como motivación, por ejemplo, en el caso del miedo o la ira, energético, movilizan un comportamiento determinado (un estudiante inseguro ante una respuesta en colectivo es invadido por el miedo de actuar inadecuadamente y puede elegir no responder).

La motivación hacia el aprendizaje tiene tres fases: **Fase de la necesidad pasiva y comienzo de la actividad orientadora**, en esta fase la necesidad de estudiar puede existir potencialmente como propiedad de la personalidad, capaz de reaccionar con determinadas actividades psíquicas, según la situación. La nueva situación (social u orgánica), dada en determinado momento histórico, es reflejada por los procesos cognoscitivos del sujeto, afectando positiva o negativamente sus necesidades. Luego estas son excitadas y se manifiestan en tendencias (impulsos o deseos de estudiar), emociones y sentimientos para con la actividad de estudio y una valoración afectiva de esta, expresada en sus percepciones y pensamiento en el plano mental o interno.

**Fase del tránsito de la necesidad pasiva a la activa y a la actividad orientada**, en esta fase contiene el reflejo psíquico del objeto meta - contenido – Tarea docente, como algo posible de obtener en dependencia de las circunstancias de la actividad docente - educativa (clima motivacional) y las circunstancias psíquicas del escolar (valoración de sus posibilidades funcionales, habilidades, capacidades, etc., expresadas en la imagen que tiene de sí mismo y de su jerarquía de necesidades- disposición). Este reflejo no solo moviliza, sino que dirige e impulsa



la actividad del estudiante hacia la satisfacción de sus necesidades de estudio. Lo anterior evidencia que no todos los reflejos cognoscitivos motivantes producen motivos de estudio.

**Fase de la necesidad activa y de la actividad ejecutora**, en esta fase, finalmente es una necesidad activa preñada de sentimientos, conocimientos, convicciones, etc.- como formas de expresión de las disposiciones - impulsa la actividad ejecutora y se transforma en necesidad satisfecha, conteniendo la actividad orientadora. Por lo que es en esta etapa del proceso de motivación hacia el estudio donde se materializa la orientación, regulación y sostén de la actividad motivada; expresándose en la sistematicidad o persistencia, estabilidad, satisfacción motivacional del estudiante en los diferentes actos que la componen. Esta fase tres aunque independiente, guarda una estrecha relación con la fase dos, existe como una continuación de la misma evidenciándose en ella también la fase número uno.

Los componentes básicos de la motivación hacia el aprendizaje esta dado que la motivación participa en la regulación de la personalidad. En tal sentido orienta, regula y sostiene la actividad motivada; condiciones estas que presuponen en ella la existencia de tres componentes básicos fundamentales:

**Componente orientador:** Tiene como finalidad la orientación del estudiante hacia determinados contenidos (objetos meta de la realidad docente con los que interactúa) y que al ser reflejados cognoscitivamente por este activan su disposición, condicionando la aparición del motivo - fin (de matiz positivo, negativo o contradictorio) que lo moviliza y direcciona. En este sentido los contenidos son considerados como "(...) aquello que refleja el individuo de acuerdo con la época histórica y las condiciones de vida que le ha tocado vivir". Estos contenidos, pueden ser de orientación social, personalmente significativa o de orientación individual de carácter social, los cuales se estructuran en cada sujeto con determinada jerarquía (estructura jerárquica motivacional).

**Componente regulador:** Se refiere fundamentalmente a la manera en que un estudiante realiza sus operaciones cognitivas en el marco de su personalidad y cómo sus procesos de pensamiento, junto a sus necesidades y motivos logran

conciliarse en una autorregulación determinada, es decir, es la forma en que los contenidos desempeñan un papel regulador y autorregulador en el funcionamiento motivacional de los estudiantes. El papel regulador de los contenidos en la motivación de los escolares se observa en los motivos – estímulos externos o internos, orgánicos, por ejemplo, una conversación interesante con el profesor.

**Componente sostenedor:** La motivación hacia el estudio como proceso es interna, propia de la actividad psíquica, pero es imposible su desarrollo total sin el vínculo con la actividad docente donde esta se evidencia. Ello se corrobora con la idea de que “el estudio de la motivación requiere forzosamente de la actividad motivada externa en que esta se expresa y manifiesta”. Expresándose como: comportamiento afectivo, procedimental o comportamiento formal.

Lo antes expuesto es expresión de que la motivación hacia el aprendizaje, así como su génesis procesal, el proceso psíquico motivación, poseen un carácter autónomo, determinado por su propia dinámica interna, a partir del funcionamiento de su estructura y manifestación en la actividad motivada, en este caso (el estudio), todo ello en estrecha relación sistémica con los demás procesos psíquicos personológicos.

La motivación es la razón o el conjunto de razones o circunstancias que sirven de estímulo para emprender una tarea. En los niños es relativamente fácil de lograr. A veces basta con llevar al aula cualquier objeto que les llame la atención e instrumentar con él una especie de juego o actividad que les resulte atractiva. Una vez lograda la concentración, se apropian con facilidad del conocimiento, no por el interés que éste les despierte, sino como vehículo para ser más efectivos en la tarea que realizan, generalmente competitiva.

Con los jóvenes y adultos las motivaciones son de otra índole. Por lo general, en estas etapas de la vida, motiva sólo aquello que se considera útil. Un estudiante con intenciones de emigrar o de trabajar en turismo o un profesional que espera por la oportunidad de una misión al extranjero, van al aula con una motivación natural. Los restantes se preguntan una y otra vez ¿Para qué me hace falta saber lenguas extranjeras? y muchos terminan por sucumbir a la indiferencia.

Existen varios tipos de motivación, antes de explicarlos debemos comentar que éstos se basan en los factores internos y externos que engloban al estudiante los podemos clasificar en cuatro tipos:

- **Motivación relacionada** con la tarea, o intrínseca: la asignatura que en ese momento se está estudiando despierta el interés. El estudiante se ve reforzado cuando comienza a dominar el objeto de estudio.

- **Motivación relacionada** con el yo, con la autoestima: al intentar aprender y conseguirlo vamos formándonos una idea positiva de nosotros mismos, que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes. Las experiencias que tienen los estudiantes van formando poco a poco el autoconcepto y la autoestima, es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo.

- **Motivación centrada** en la valoración social: la aceptación y aprobación que se recibe por parte de las personas que el estudiante considera superiores a él. La motivación social manifiesta en parte una relación de dependencia hacia esas personas.

- **Motivación que apunta al logro de** recompensas externas: en este caso estamos hablando de los premios, regalos que se reciben cuando se han conseguido los resultados esperados.

Para saber como motivar al estudiante debemos tener en cuenta alguna de los siguientes aspectos:

- Explicar a los estudiantes los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión.

- Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear.

- Plantearles las actividades de forma lógica y ordenada.

- Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución.

- Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores.

- Fomentar la comunicación entre los estudiantes y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo.

- Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos.
- Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los estudiantes.

El desarrollo de habilidades orales es una buena fuente de motivación para la mayoría de los estudiantes, hay algunos puntos a los que se debe prestar atención.

- a) Tratar de encontrar la forma de demostrarle a los estudiantes que progresan en el uso del idioma todo el tiempo, repetir actividades para que en ellas vean por si mismos el desarrollo que han logrado alcanzar.
- b) Asegurar que las actividades controladas estén seguidas por oportunidades para libre expresión. Los estudiantes se sienten realmente estimulados hacia el estudio de la Lengua inglesa cuando pueden utilizarla sin obstáculos.
- c) Mostrarle a los estudiantes como pueden hacer uso de lo poco que saben: parafrasear y usar expresiones alternas.

La motivación no es un paso en una clase, como debe estar presente a través de esta, de la unidad, semestre o curso por medio de:

- Presentar y trabajar el lenguaje como comunicación.
- Usar materiales centralizados y no oraciones aisladas.
- Usar enseñanza situacional (lenguaje en uso)
- Variación de actividades.
- Enseñar a través de la integración de cuatro componentes verbales (comprender, leer, hablar y escribir)
- Proveer una constante e inmediata retroalimentación.
- Desarrollo de la observación, concentración generalización, comparación y contraste.

En el libro Motivación Moral en Adolescentes y Jóvenes se puso de manifiesto que aquellos motivos que sean de mayor importancia para el sujeto formarán las tendencias orientadoras de su personalidad, enténdese como nivel superior de jerarquía motivacional de la personalidad que no es más que los motivos que

orienta la personalidad hacia el objetivo en la vida y la elaboración consiente del contenido de esos motivos por parte de esos sujetos.

Según la Teoría de la Atribución, la motivación aumenta cuando la persona atribuye y ve que el éxito es una consecuencia directa de su esfuerzo. Por tanto, conviene proporcionar oportunidades para que el estudiante alcance resultados positivos en condiciones de riesgo moderado.

Esto les hará compartir alternativas y errores, incluso califican, de esta manera. Los estudiantes se configuran como un equipo que comparte éxitos y fracasos. Sin embargo, hay que tomar precauciones para que el equipo no se disgregue porque algún miembro termine haciendo todo el trabajo, desmotivando a los demás, o porque surjan luchas internas por alcanzar posiciones o tareas privilegiadas. Finalmente, aunque el grupo comparta resultados, hay que tener en cuenta que siempre existe una evaluación individual, más o menos informal, de compañeros y profesor, de las contribuciones personales al éxito o al fracaso.

Para motivar al estudiante, algunos autores consideran que es el contexto familiar y social lo que desfavorece la motivación en tanto no valoran el esfuerzo en la adquisición de capacidades y competencias, lo cual puede ser parcialmente cierto. Pero esto implica atribuir la responsabilidad a las actitudes personales con que acuden a la escuela y a factores externos a ella, en consecuencia, numerosos docentes consideran que es muy poco lo que puede hacerse por motivar a los estudiantes, de modo tal que el esfuerzo no tiene sentido. La autoestima de los profesores está en baja en tanto se sienten incapaces de alcanzar los logros educativos esperables.

El clima motivacional que los profesores crean en el aula se traduce en la representación que los estudiantes se hacen respecto a qué es lo que cuenta en las clases, qué es lo que quiere de ellos el profesor y que consecuencias puede tener, en ese contexto, actuar de un modo u otro. Si se modifican las formas de actuación específica pero no cambia el clima motivacional de la clase de modo coherente, es posible llegar a la conclusión de que el cambio no sirve porque no se han visto efectos positivos, cuando en realidad lo que ocurre es que no sirve si se introduce aisladamente.

Para lograr una eficiente comunicación en idioma inglés en el salón de estudio es necesaria la planificación de las actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés ya que está estrechamente relacionada con el principio de la comunicabilidad, lo que significa enseñar la lengua como medio de comunicación, por lo que es muy necesario la utilización de situaciones comunicativas presentadas tanto orales como escritas, en diálogos, monólogos, entre otras vías.

Con la puesta en práctica del principio de la comunicabilidad, se crean las condiciones para que los estudiantes disfruten y aprendan mientras practican el idioma Inglés, de manera tal que no-sólo desarrollen los cuatro aspectos de la actividad verbal de esta lengua, sino que ejerciten la pronunciación, la gramática y el vocabulario. Es por ello que a fin de que los estudiantes establezcan desde el inicio el proceso de comunicación inherente al concepto de habla, desde las primeras clases se debe preparar al estudiante para la comunicación a partir de situaciones comunicativas concretas y objetivas, facilitando el intercambio entre ellos, esta práctica del idioma se basa en el análisis del todo a las partes, de lo general a lo particular, de lo abstracto a lo concreto.

La clase será siempre un espacio interactivo, la variedad de las actividades que se realizan en esta, su efecto y éxito dependerá de la forma en que el profesor les demuestre a sus estudiantes los beneficios de aprender, hacer más asequibles los conocimientos a sus estudiantes, aprovechando al máximo las capacidades cognoscitivas de los mismos, de forma tal que desarrollen sus posibilidades para trabajar de manera independiente o en grupos, prepararlos para la adquisición de conocimientos y su posterior aplicación de manera creativa. La motivación, aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras, puede ser el deseo individual de aprender un lenguaje extranjero debido a una variedad de razones. Este es un rasgo que caracteriza las actividades comunicativas y el principal factor psicológico para lograr el dominio de la Lengua inglesa, pero también es cierto que hay un cúmulo de factores que pueden influir en esta motivación, tales como: variedad y diversidad de actividades, que les comuniquen en la Lengua inglesa que se establezca y sea teniendo en cuenta los intereses y

necesidades de los estudiantes etc. Como también es cierto que no todas las actividades motivan de la misma manera a todas las personas, tal es el caso de los juegos lingüísticos que motivan mucho más a los niños y adolescentes que a los adultos.

Para el logro de este fin el docente debe ser capaz de buscar alternativas que dirijan la motivación hacia sentimientos de interés y satisfacción por el aprendizaje. En estudios realizados con relación a la enseñanza de lenguas extranjeras se han declarado otros elementos que pueden incidir desde la clase en la motivación hacia la enseñanza de lenguas. Entre ellos podemos citar la selección de la actividad docente y el tiempo que se destina para ella, la selección y introducción de los medios de enseñanza, la forma de organización en que se planifica la clase, tener en cuenta los intereses de los estudiantes y la creatividad del maestro. Además de los requisitos anteriormente planteados se tiene en cuenta un elemento esencial, la inclusión de juegos apropiados. Esto se traduce, entre otros elementos, en seleccionar juegos que no sean muy difíciles ya que puede que los estudiantes no puedan hacerlos, ni tan fáciles que nos les permita mejorar el idioma y provoque una pérdida de interés, que se ajusten a las características de los estudiantes en plena concordancia con sus intereses, edad biológica y psicológica.

Los juegos destinados a fortalecer la motivación pueden o no estar relacionados con el contenido a tratar en las clases, aunque en opinión de la autora, la vinculación de estos juegos a la temática de la clase o unidad acerca más al estudiante a los objetivos de la asignatura en el grado y a elevar la calidad en su aprendizaje consciente y creador.

### **1.3 Caracterización de la Secundaria Básica**

Antes de 1959, la educación Secundaria Básica prácticamente no existía en Cuba. Cuando triunfa la Revolución la cifra de graduados de sexto grado era inferior a 400 mil egresados. Es a partir de los años 60, con el desarrollo de la Campaña de Alfabetización y para alcanzar el sexto grado, como parte de las acciones encaminadas para elevar masivamente la escolaridad, que se puede comenzar a

hablar de un sistema educativo que incluye a la Educación Secundaria Básica con carácter obligatorio, tal y como se establece en la Constitución de la República.

En 1975 se inició un proceso de aplicación de nuevos planes y programas de estudio y de otros indicadores, que determinaron cambios importantes conocidos como Perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación, el cual estuvo precedido de un trabajo de investigación científica y de toma de decisiones. La consolidación de este Sistema Nacional de Educación se produce en la década de los años 80, etapa en la que se trabajó intensamente para lograr los nueve años de estudios en toda la población, es decir, elevar la cultura del pueblo en la lucha por alcanzar el 9no grado.

Educación Secundaria Básica: Agrupa a los estudiantes comprendidos entre los 12 y 14 años de edad, formando parte, junto con la Educación Primaria, de la Educación Básica obligatoria. En este nivel se sistematiza la enseñanza de las distintas asignaturas y comprende de 7mo a 9no grado, lo cual garantiza que los estudiantes reciban los conocimientos necesarios del nivel básico común, para continuar la educación general media superior (preuniversitario o estudios técnico-profesionales).

La escuela Secundaria Básica tiene como fin la formación integral básica del adolescente Cubano, con una cultura general e integral, que le permita conocer y entender su pasado, enfrentar su vida presente y su preparación futura, adoptando constantemente una opción de vida socialista, que garantice la continuidad de la obra de la Revolución, expresada en su forma de sentir, pensar y actuar. Los estudios de Secundaria Básica se realizan en dos tipos de centros: las escuelas secundarias básicas urbanas (ESBU) y las escuelas secundarias básicas en el campo (ESBEC), estas últimas con régimen de internado. También existen las escuelas vocacionales de arte (EVA) y escuelas de iniciación deportiva (EIDE).

Un principio básico de la educación cubana: la combinación estudio-trabajo, se mantiene presente en la Secundaria Básica, donde se intensifican el enfoque politécnico de la enseñanza, la educación estética y la educación laboral, conjuntamente con actividades dirigidas a la formación vocacional y a la orientación profesional. Los estudiantes de los centros urbanos secundarios con



régimen externo (ESBU) tienen diferentes formas de actividad laboral; en algunos casos asisten anualmente durante 5 ó 7 semanas a los planes agrícolas del país o laboran en el trabajo preventivo de salud en su comunidad. En todos los casos se garantiza la alimentación, atención médica y protección a los estudiantes mediante riguroso control, organización y disciplina ejercida por las direcciones de las escuelas.

#### Objetivos formativos generales

- Demostrar el patriotismo, expresado en el rechazo al capitalismo y en la adopción consciente de la opción socialista cubana, el amor y respeto a los héroes y mártires de la Patria, a los combatientes de la Revolución y a los ideales y ejemplos de Martí, el Che y Fidel, como paradigmas del pensamiento revolucionario cubano y su consecuente acción.
  - Asumir los compromisos a partir del dominio de los deberes y los derechos constitucionales del ciudadano Cubano, el cumplimiento responsable de los que corresponden a la Organización de Pioneros José Martí, en particular el estudio y el esfuerzo por ingresar en la Unión de Jóvenes Comunistas.
  - Decidir sobre la continuidad de los estudios para la adquisición de una profesión u oficio, en correspondencia con las necesidades sociales, sus intereses y posibilidades reales.
  - Demostrar una correcta actitud hacia el medio ambiente, expresada en el modo de actuación en relación con la protección, el ahorro de recursos, fundamentalmente energéticos, y el cuidado de la propiedad social.
  - Solucionar los problemas del aprendizaje escolar y de la vida cotidiana con una actuación transformadora, a partir de su identificación y la aplicación de su cultura general, de su concepción científica del mundo, al incorporar métodos de estudio y modos de pensar y actuar con un nivel de independencia adecuado a la edad.
  - Desarrollar correctos hábitos de convivencia y salud física y mental, que se expresen en una adecuada presencia personal, en el comportamiento responsable ante la salud individual y colectiva, en las relaciones interpersonales y en la preparación para la vida en pareja, el matrimonio y la constitución de la familia, la

práctica sistemática del deporte, el rechazo al alcoholismo, al tabaquismo y a la drogadicción.

- Desarrollar habilidades y capacidades generales, politécnicas y laborales, que les permitan, desde la vinculación activa y consciente del estudio con el trabajo, emplearlas de manera útil en la vida cotidiana, con una conciencia de productores y descubrir las inclinaciones profesionales para la profesionalización y el empleo futuros.

- Apreciar las manifestaciones artísticas y literarias de exponentes significativos de la cultura local, nacional y universal, la belleza de la naturaleza y del paisaje Cubano, de modo que puedan interpretar, sentir, disfrutar, expresar y crear, de acuerdo con la edad y los valores de la sociedad.

El curso escolar en Secundaria Básica tiene una duración de 42 semanas, que representan 225 días lectivos. El ajedrez se introduce como un deporte para el desarrollo del pensamiento y el razonamiento lógico en los estudiantes, el perfeccionamiento educacional se prepara para el sistema de la Secundaria Básica en Cuba que en este nuevo curso lectivo mantiene un horario único de doble sesión y nueve turnos de clase diarios.

El modelo cubano tiene como base un Profesor General Integral que atiende a 15 estudiantes, para que al mismo tiempo que sea tutor y preceptor, se convierta también en el amigo, compañero y educador de los adolescentes, lo que unido a la incorporación de las nuevas tecnologías (computadoras, software, televisores y videos) contribuyen a alcanzar la Cultura General Integral que le corresponde a este nivel de enseñanza, al multiplicar los conocimientos de los estudiantes.

En este sistema de enseñanza tendrá una mayor atención la formación vocacional para aumentar la preparación pedagógica y el trabajo político ideológico con las nuevas generaciones, en la cual se incluyó la instrucción de la Historia de Cuba, asignatura que se comenzó a impartir en septiembre en todos los grados secundarios, y que alcanza hasta cinco horas clases semanalmente. También se labora en la formación de valores y el trabajo político ideológico, por eso es importante la creación de los Departamentos de Marxismo- Leninismo e Historia en cada centro educativo.

Puntualiza Miriam Egea, jefa de departamento en el MINED, evaluar las acciones cívico- patrióticas que ya se realizan con los estudiantes de este nivel, a lo que se une una mejor preparación de los maestros. Entre los nuevos cambios se incluye el vínculo de los estudiantes con la historia local de cada territorio, con una mayor proyección de trabajo de las Cátedras Martianas en homenaje al centenario de la publicación del primer número de la Edad de Oro, señaló Egea.

El curso escolar 2009- 2010 se enmarca en acciones concretas al perfeccionamiento educacional, y entre las iniciativas se extenderá el concurso Leer a Martí por primera vez a los preuniversitarios y las Universidades de Ciencias Pedagógicas retomarán la especialidad de Marxismo-Leninismo e Historia.

La enseñanza Secundaria Básica históricamente se ha ubicado entre las más complejas de la educación cubana por trabajar con adolescentes y constituir una etapa definitoria en la formación vocacional, es considerada por muchos el eslabón más débil del sistema educativo cubano. Aunque se han realizado muchos cambios, y se siguen efectuando, sus egresados continúan presentando dificultades académicas, además, en ese nivel educativo, los adolescentes deben decidir su proyecto de vida. Es decir, elegir un camino para la continuidad de estudios en la enseñanza media superior; en lo cual están involucradas no solo las vocaciones, sino también los resultados académicos alcanzados.

La Secundaria Básica es trascendental en la formación de los estudiantes; constituye una etapa estudiantil donde finalizan los conocimientos básicos que debe tener un adolescente al egresar de la enseñanza. En resumen un tiempo inolvidable de la vida, el trabajo educativo que se haga en ese período en la educación define la esencia de la personalidad de cada uno de los estudiantes que transitan por las aulas desde séptimo hasta noveno grados, lo que va en correspondencia con el énfasis que se pone en lograr una formación ciudadana y patriótica, además, de que sean capaces de asumir los comportamientos, la disciplina social, y sobre- todo desarrollar en ellos actitudes y valores en correspondencia con los principios de la Revolución.

La educación en la Secundaria Básica tiene como prioridades de primer orden el dominio de la Historia de Cuba, La Lengua Materna, así como, la formación ciudadana, también lograr una mayor calidad en la implementación del sistema de evaluación escolar y la atención que se brinda a la superación y a la preparación de todos los claustros. Se trata de alcanzar una formación integral de los estudiantes.

Las transformaciones o modificaciones que se producen en las concepciones educativas y los métodos o vías que se emplean para introducirlas en la escuela repercuten en la sociedad y su éxito está condicionado por la interacción y cooperación de todos los factores que a corto, mediano y largo plazos proyectan, ejecutan y evalúan los impactos del cambio como proceso que favorece el desarrollo y se preparan para el enfrentamiento de las posibles barreras.

La escuela Secundaria Básica Cubana está inmersa en profundos cambios derivados de la política social que los cambios económicos han generado durante el llamado “período especial” y que han situado como centro de su atención “la formación integral del adolescente” a partir de replantear principios como: el fortalecimiento del papel del maestro como educador, la reducción del número de estudiantes por docente, el empleo de las tecnologías de la información desde la clase, la evaluación sistemática y continua en la atención a la diversidad en el aprendizaje y el trabajo social del maestro, entre otros.

La eficacia es la capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera en el proceso educativo. La relación entre el cambio educativo en la Secundaria Básica y la eficacia en sus resultados no se limita a la elevación del aprendizaje de las diferentes asignaturas, se revelan importantes indicadores de calidad educativa en la formación integral de los adolescentes para la vida, puede ser una educación secundaria común para todos los estudiantes o diversificada en vías formativas según las salidas posteriores.

El cambio educativo se reconoce en el impacto que se produce en las figuras que, individual y colectivamente, intervienen en el proceso pedagógico como los directivos, docentes, consejos de dirección, consejos de grado, consejos de padres, grupos docentes, etc., por lo que desde el punto de vista pedagógico,

psicológico y sociológico surgen innumerables interrogantes a la que los investigadores deben dar respuestas con alternativas que contextualizadas a la realidad del proceso pedagógico en cada centro propicien el logro del fin en la formación del adolescente Cubano.

Entre las dimensiones para la medición del impacto del cambio y la eficacia en la educación Secundaria Básica se identifican las siguientes:

1. El aprendizaje de los escolares.
2. La orientación de los proyectos de vida de los escolares.
3. Integralidad en el desempeño de directivos y docentes.
4. Concepciones curriculares.
5. Empleo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.
6. El trabajo científico metodológico como núcleo de la formación inicial y permanente de los docentes.
7. Relación escuela - familia
8. Organización escolar.
9. La investigación educativa en la solución de los problemas derivados de la puesta en práctica del nuevo modelo.

Roberto Bosh Bayar, director nacional de Enseñanza Media del Ministerio de Educación, expresó. “Este año tenemos como un reto y es que se está implementando modificaciones y cambios en el proceso de otorgamiento a la continuidad de estudio, es decir, que un egresado de noveno grado va a poder optar por las especialidades que se oferten en su escuela que derivan de las necesidades socio económicas que tiene el país en ese lugar, en ese municipio específico, en la provincia en particular, pero él llegará a esas especialidades a partir de sus resultados académicos que logró en su tránsito por la Secundaria Básica, en séptimo, octavo, y noveno grados”.

Se introduce como un elemento importante que existirá un escalafón donde se hará un ordenamiento de los estudiantes a partir del rendimiento académico que tengan, y de ahí se realizarán las opciones para la continuidad de estudios una vez que concluya el nivel de Secundaria Básica.

En cuanto al trabajo de formación vocacional y orientación profesional Bosh señaló que todavía los estudiantes y la familia, expresan sus insatisfacciones con el conocimiento que tienen de las diferentes especialidades, y las características de cada una de estas; resulta esencial la información que deban tener acerca de cuáles son los lugares dónde van a laborar, las posibilidades de superación, de empleo, en que se desempeñarían una vez que egresaran de las especialidades; también habría que profundizar en el elemento del conocimiento que debe tener los padres sobre la educación técnica profesional, qué significa ser un obrero calificado, puesto que nuestro país tiene realmente una alta demanda de especialidades donde es necesario que nuestros estudiantes se incorporen a la producción directa.

"Tienen una relevancia importante para nosotros las especialidades que están relacionadas en primer lugar con el ministerio de la agricultura y de la Asociación Nacional de Agricultores Pequeños- ANAP-, es decir de las especialidades de carácter agrónomo, las relacionadas con la construcción, el transporte y aquellas que por las características y el desarrollo de cada territorio sean necesaria la formación de la fuerza laboral.

"Resulta esencial que conozcan qué labor harán, las perspectivas de encontrar ubicación y las posibilidades de superación que podrán realizar desde su puesto de trabajo."

Las modalidades, a la vez, pueden tener diversas especializaciones y orientaciones que te permiten formarte en temas específicos. Por ejemplo, en la educación técnico profesional, se prepara mayoritariamente para el trabajo después de abandonar la escuela secundaria, en esta modalidad se entrena al estudiante para que aprenda una carrera técnica o industrial.

Sobre la aplicación del nuevo sistema evaluativo señaló que se han se hado orientaciones para los maestros en función de garantizar la calidad en primer lugar de la elaboración de los instrumentos, de la aplicación de las diferentes vías, de buscar un equilibrio entre las evaluaciones parciales, las sistemáticas, de manera que el estudiante no se sienta agobiado, no se les acumulen diferentes evaluaciones en un día o en una semana, es un tema aún no acabado en el que

tenemos que seguir profundizando, seguir perfeccionando a partir de que nuestros profesores, aún necesitan y solicitan orientaciones y precisiones para su correcta aplicación.

La investigación educativa en la Secundaria Básica se encamina a desarrollar programas de intervención que posibiliten la elevación de la calidad del proceso docente educativo y con ello de los niveles de aprendizaje como propósito del cambio educativo al que se aspira en esta educación. Constituye una necesidad para la Secundaria Básica en transformación brindar soluciones a los problemas que en materia de dirección del proceso de aprendizaje, trabajo metodológico y superación se manifiestan en el personal docente y requieren de la búsqueda de alternativas que, fundamentadas científicamente, orienten y demuestren cómo alcanzar el fin de esta educación que es que el escolar aprenda cuatro veces más. La enseñanza del Inglés en las Escuelas Secundarias Básicas en Cuba constituye un eslabón fundamental en la preparación integral de los estudiantes del país, ello implica la formación competente en los mismos de los cuatro aspectos de la actividad verbal en la Lengua inglesa, (escuchar, hablar, leer y escribir), objetivo que no siempre se logra con la calidad requerida en las aulas de estas instituciones. Es por ello que esta experiencia presenta una serie de consideraciones para desarrollar con éxito el proceso docente educativo de la asignatura de inglés y a su vez contribuir al desarrollo de estos componentes de la actividad verbal en la Lengua inglesa en los estudiantes de este nivel.

Le urge a los directivos docentes y profesores de la asignatura de inglés profundizar en los aspectos teóricos metodológicos del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura. Es importante por otra parte la revisión de las vías de trabajo metodológico previstas en los planes de las instituciones educativas y analizar en las preparaciones metodológicas, las diferentes vías de trabajo metodológico a realizarse en cada etapa para contribuir a mejorar los resultados alcanzados en la enseñanza y aprendizaje del inglés.

A la educación, como vía específica de socialización de los sujetos en la búsqueda de su dimensión humana, le corresponde el papel determinante de la preparación para la vida de cada uno de los individuos. Para esto el proceso de aprendizaje

que se dirige en la escuela debe propiciar la preparación para el enfrentamiento de las condiciones actuales que enfrenta la humanidad.

En el logro de estos propósitos se declaran exigencias a la educación, establecidas en la política educacional, las cuales se convierten en retos que debe enfrentar en las nuevas condiciones económicas y sociales que se han generado en las últimas décadas en el mundo y en Cuba. Estas exigencias se encierran en el propio fin de la Política Educacional Cubana:

La educación de la personalidad en la escuela Secundaria Básica requiere la concepción de formación integral, teniendo en cuenta las características del desarrollo psíquico del adolescente como persona en sus aspectos sociológicos y psicológicos, de modo que se fomenten sus potencialidades para el desempeño en sus contextos de actuación, en la vida social.

La educación de personalidad, si bien es individual y particular, es un proceso social ya que a la vez que son sujetos individuales son miembros de una familia, de grupos de intereses afines, de una comunidad, contextos en los cuales el adolescente interactúa activamente.

El proceso dialéctico de formación y educación de la personalidad integral como proceso dirigido al desarrollo humano, desde una dimensión social, constituye en la educación Secundaria Básica un espacio de socialización, en el cual los y las adolescentes se apropian de la cultura y los valores que favorecen su desarrollo personal y grupal como vía para enfrentar los permanentes cambios que la sociedad impone a los adolescentes en sus diferentes contextos de actuación.

En cuanto a los principales logros, identificados como fortalezas en estos primeros momentos de aplicación de esta experiencia, la licenciada Fernández citó, entre otros, el alto compromiso en esta tarea de nuestros educadores, directivos, pioneros, organizaciones políticas y de masas; la aceptación del Profesor General Integral, el cumplimiento de la doble sesión, bien recibido por parte de la población; una mayor disciplina en las escuelas; calidad de las clases en video y tele clases; mayor dedicación al estudio e incremento de los indicadores de asistencia y puntualidad (98,4%), superior a cursos anteriores.



Para el curso escolar 2010-2011 vuelve a ser asignatura priorizada la lengua materna, imprescindible para expresar las ideas, interpretar y transmitir los conocimientos. También dentro del manejo del idioma destaca el hábito de lectura y la ortografía, la cual se enseñará y evaluará con el rigor que requiere en cada nivel de enseñanza.

## **Capítulo II. LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MOTIVAR LAS CLASES DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO. FUNDAMENTACIÓN. RESULTADOS.**

### **2.1 Constatación inicial. Resultados.**

En la primera fase de la investigación se pudo constatar que existen dificultades para el aprendizaje de la Lengua inglesa en los estudiantes, por lo que fue necesario utilizar diferentes técnicas tales como una prueba pedagógica (Anexo 1), la observación pedagógica (Anexo 2), la composición (Anexo 3), y una encuesta a estudiantes (Anexo 4), se constató que de los 15 estudiantes muestreados se obtuvieron los siguientes resultados (anexo 5):

- Solo el 6.6 % de los estudiantes (15) es decir uno, muestran conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado
- Solo el 13.3 % de los 15 estudiantes, es decir dos, muestran conocimiento del vocabulario básico del grado.
- Solo el 13.3 % de los 15 estudiantes, es decir dos, muestran conocimiento de las funciones comunicativas,
- Solo el 6.6 % de los 15, es decir uno, muestran Interés por el conocimiento del idioma inglés.
- Solo el 6.6 % de los 15, es decir uno, muestran disposición para ejecutar los juegos lingüístico.
  
- Solo el 20.0 % de los 15 estudiantes es decir tres sienten la satisfacción al realizar los juegos lingüísticos.

La aplicación de los instrumentos del diagnóstico demostró que existían insuficiencias en el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma y poca preparación en los estudiantes para la ejecución y disposición de los juegos lingüísticos, los cuales fueron detectados en las dimensiones y sus respectivos indicadores

La evaluación de la efectividad de los parámetros está encaminada a determinar el estado inicial de cada dimensión y sus indicadores en los estudiantes de octavo grado y las transformaciones que se van produciendo con la aplicación del pre-

experimento pedagógico, se procedió a establecer los niveles Alto (3), Medio (2) y Bajo (1), según la muestra.

A continuación se presenta el resultado inicial sobre la base de las mediciones correspondientes a las dimensiones e indicadores.

### **Dimensión cognitiva:**

#### **Indicador 1:**

Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.

Este indicador incluye el conocimiento sobre la importancia del idioma inglés.

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 estudiantes (anexo 6) se evidenció un 6.6 %, es decir un estudiante fue evaluado en el nivel Alto, En el nivel Medio se encuentran ubicados dos estudiantes de octavo grado que representa 13 %, en el nivel bajo se ubicaron doce estudiantes que representa un 80%.

#### **Indicador 2:**

Conocimiento del vocabulario básico del grado

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 (anexo 6) en el indicador conocimiento del vocabulario básico del grado, en el nivel alto se ubica un estudiante de la muestra que representa el 6.6%; en el nivel Medio en este indicador se encuentran ubicados dos estudiantes que representa el 13 %, en el nivel bajo se encontraron ubicados doce estudiantes que representa 80 %

#### **Indicador 3:**

Conocimiento de las funciones comunicativas,

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 (anexo 6) en el indicador conocimiento de las funciones comunicativas, se evidenció que 2 estudiantes, fueron evaluados en el nivel Alto que representa el 13.3 %, en el nivel Medio se encuentran ubicados cuatro que representa el 26.6% en el nivel bajo se ubicaron nueve estudiantes 60.0 %, quienes no conocen las funciones comunicativas.

### **Dimensión afectiva motivacional.**

#### **Indicador 1:**

Interés por el conocimiento del idioma inglés.

Este indicador permitió determinar que de los 15 estudiantes (Anexo 6) en el nivel alto solamente un estudiante que representa el 6.6%, muestra interés por el conocimiento del inglés, en el nivel medio un estudiante que representa 6.6 % y en el nivel bajo trece estudiantes que representa (86 %) no tienen Interés por el conocimiento del idioma inglés.

**Indicador 2:**

Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos

Este indicador se pudo determinar que de los 15 estudiantes (Anexo 6) en el nivel alto solamente dos estudiantes que representan el 13 %, tienen disposición para ejecutar los juegos lingüísticos, en el nivel medio tres estudiantes que representa (20 %) tienen disposición para ejecutar los juegos lingüístico y en el nivel bajo diez estudiantes que representa (66 %) tienen disposición para ejecutar los juegos lingüístico

**Indicador 3:**

**Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos**

En este indicador se pudo comprobar que de los 15 estudiantes (Anexo 6) en el nivel alto solamente dos estudiantes que representan el (13 %), muestran satisfacción al realizar los juegos lingüísticos, en el nivel medio dos estudiantes que representa (13%) sienten satisfacción al realizar los juegos lingüísticos y en el nivel bajo once estudiantes que representa (73 %) no sienten satisfacción al realizar los juegos lingüísticos

Estos resultados coincidieron con la situación problemática encontrada al inicio del proceso de investigación, demostrándose el poco conocimiento que se ha exigido para esta enseñanza. Además, la preparación que poseen interfiere en la orientación que realizan con sus estudiantes.

Tomando como base los resultados del diagnóstico inicial y las insuficiencias que la autora de la tesis ha identificado de una forma empírica y mediante la aplicación de instrumentos se plantea la necesidad de elaborar juegos lingüísticos que contribuya a motivar las clases del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado de la Escuela Secundaria “Pedro Lantigua Ortega” de Trinidad.

El pretest permitió la constatación inicial de la variable motivación de las clases de inglés de los estudiantes de octavo grado en las dimensiones e indicadores propuestos para obtener sus resultados

Es importante destacar que durante la aplicación de estos instrumentos en la etapa inicial estos estudiantes se mostraron inquietos, nerviosos, inseguros, un poco pasivos, utilizaban un lenguaje que no tenía fluidez y desenvolvimiento en las ideas a transmitir.

## **2.2. Fundamentación de la propuesta de solución.**

Sobre la base de las tendencias reveladas en la etapa de diagnóstico se procede a fundamentar teórica y metodológicamente el desarrollo de juegos lingüísticos para motivar el aprendizaje de la Lengua inglesa en los estudiantes de octavo grado (Grupo1).

Los juegos en la formación de los escolares han sido objeto de estudio de prestigiosos pensadores como Platón, Sócrates y por otros autores que han abordado su uso pedagógico como Montessori , M , Caparade, P. , Decroly, O., Freinet, C., Schúkina, G.I., Ortega, R., Makarenko, A. S., Savin, N. V. , Soto de Fernández, G. , Almendros, H., Aroche, A., Esteva, M., Franco, O., Álvarez, C., Zaldívar, D., y más recientemente, las investigaciones realizadas por R. , Antich de León, G.L ,Villalón García entre otros, quienes reconocen el valor del juego para la educación y formación de las nuevas generaciones. (Villalón,L. 2006:9)

Para la elaboración de los juegos lingüísticos se ha tenido en consideración los fundamentos psicológicos, filosóficos, sociológicos, pedagógicos y didácticos que lo sustentan.

En la concepción de los juegos lingüísticos se asumen los fundamentos del método materialista dialéctico e histórico de la filosofía marxista-leninista, al tener en consideración el vínculo de la teoría con la práctica, mediado por la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, se analiza el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de las categorías filosóficas de contenido y forma, causa y efecto, así como las concepciones de la educación cubana que propician la educabilidad del hombre, del pensamiento pedagógico de Varela Morales, F.

(1788-1853), de la Luz y Caballero, J. (1800-1862), Martí J. (1853-1895), Varona, E. J. (1849-1933), y la ideas educativas de Castro Ruz, F., al concebir que el hombre es capaz de educarse y de educar a los demás.

Desde el punto de vista sociológico, de los juegos lingüísticos se fundamentan en la sociología de orientación marxista-leninista, martiana y fidelista; precisamente, favorece la comunicación, el intercambio, la socialización entre sus participantes, por lo que los estudiantes se relacionan entre ellos, establecen formas y normas de comunicación, aprenden las normas sociales de convivencia que constituirán su manera de comportarse ante la familia, sus compañeros y la sociedad facilitando su integración en el sistema de relaciones sociales.

Para la elaboración de estos juegos se tuvo en consideración como punto de partida los juegos tradicionales que se efectúan en la comunidad y en la escuela que forman parte de la cultura popular y sus tradiciones ya que asumen los fundamentos psicológicos del enfoque histórico-cultural de Vigotsky, L. S. y de sus continuadores al considerar el diagnóstico como el punto de partida para determinar el estado actual y motivar hacia las clases del idioma inglés, a través de la estimulación de los períodos sensitivos del aprendizaje para alcanzar el nivel de desarrollo deseado. (Eleva el aprendizaje), por ello, en la concepción de los juegos lingüísticos se asume como presupuesto teórico la formación y desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes de octavo grado y el papel activo de estos en el proceso de apropiación del conocimiento para incorporarlo a la práctica socioeducativa.

Se considera la unidad entre actividad y comunicación, lo que produce el desarrollo de diferentes aspectos del contenido de la personalidad del estudiante a través de la interacción social, favorece la estimulación de las posibilidades individuales, la autoestima, promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, desarrolla procesos volitivos como la perseverancia en el logro de los objetivos, favorece la capacidad de observación, estimula los procesos del pensamiento lógico, el análisis, la síntesis, la imaginación y la memoria, además propicia las

relaciones para fomentar la autorregulación, la concentración y distribución de la atención.

Los juegos lingüísticos se fundamenta a partir de las concepciones de la pedagogía marxista-leninista que sustentan a la pedagogía Cubana actual, por su carácter esencialmente humanista, que pretende el desarrollo integral de la personalidad. La concepción teórica y metodológica de los juegos lingüísticos parte de los fundamentos del pensamiento pedagógico Cubano, sintetizados en el ideario pedagógico de José Martí al concebir la educación del hombre para la vida, en las ideas educativas de Fidel Castro que se concretan en los planes, programas y proyectos de desarrollo social y se sustentan en el sistema de valores de la sociedad socialista.

Se asume la necesaria interacción entre la instrucción, la educación y el desarrollo en los estudiantes de séptimo grado para su actuación en la vida mediante el vínculo de la teoría con la práctica.

Desde el punto de vista didáctico, los juegos lingüísticos tienen como sustento la interrelación de los componentes personales y no personales del proceso de enseñanza-aprendizaje. En el objetivo general de los juegos lingüísticos y en los objetivos específicos se integran el sistema de conocimientos, los procedimientos, la intencionalidad educativa, los niveles de asimilación, la sistematicidad, la independencia cognoscitiva y los niveles de ayuda en el desarrollo del aprendizaje hacia la Lengua inglesa en los estudiantes de octavo grado de la Educación Secundaria.

Se sobredimensionan los métodos, procedimientos y medios para dar respuesta a los juegos lingüísticos que se proponen, teniendo como hilo conductor el objetivo y el contenido que permitirá adecuar el ritmo de aprendizaje de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La concepción de los juegos lingüísticos se revela a partir de la unidad e independencia relativa de las etapas y niveles, las que están dirigidas a provocar transformaciones en el saber, en el saber hacer y en el saber ser de los estudiantes del octavo grado, por ello, el trabajo está integrado por un conjunto de

juegos lingüísticos que están interrelacionados a partir de su grado de dificultad y complejidad, orientados para motivar el aprendizaje del idioma de inglés en los estudiantes.

Para la elaboración de los juegos lingüísticos se tiene en consideración la combinación de distintos tipos de juegos que faciliten el aprendizaje del idioma en los estudiantes de forma gradual y sistemática.

El núcleo didáctico de la propuesta comprende un grupo de juegos lingüísticos que al integrarse permiten el tránsito por los diferentes niveles que se contemplan en el grado, estos juegos se convierte en la célula básica de los procedimientos para elevar el conocimiento del idioma en octavo grado porque posibilitan la articulación e interrelación de los diferentes componentes que intervienen en dicho proceso.

En este sentido, se tiene en consideración los siguientes requisitos en la elaboración de los juegos lingüísticos:

- Los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en octavo grado.
- El dominio de las cuatros habilidades que poseen los estudiantes.
- Las etapas del proceso de aprendizaje en el idioma.
- La sistematización de la ejercitación.

Esta propuesta contribuye a complementar las videoclases para lograr la motivación en los estudiantes, pues la misma propiciará enriquecer el sistema de conocimientos, los procedimientos, la motivación, el interés y la participación para el perfeccionamiento del conocimiento de la Lengua inglesa.

Para la organización se tendrá en cuenta las siguientes orientaciones técnicas y organizativas:

- Motivar a los estudiantes.
- Organizar los equipos.
- Establecer las reglas de cada juego en forma clara y precisa.
- Orientar a los estudiantes acerca de la estructura a utilizar.
- Crear medios de enseñanza atractivos y adecuados a la edad de los estudiantes.
- Emplear racionalmente el tiempo.



- Evaluar sistemáticamente los resultados.

El cumplimiento de las orientaciones anteriores contribuye también a la concepción sistémica de los distintos tipos de juegos lingüísticos que se proponen. Consecuentemente con lo señalado, se parte del criterio de elaborar los juegos lingüísticos con un enfoque comunicativo mediante la interacción estudiante-estudiante y estudiante-profesor-estudiante, es preciso señalar que el carácter rector del objetivo del grado en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua inglesa. Teniendo en cuenta la importancia de estos juegos lingüísticos en la clase de inglés se cree necesario referirse a la motivación, por su importancia para lograr una acertada comunicación y como herramienta para el aprendizaje.

Al respecto Antich de León expresa que:” la motivación es uno de los factores psicológicos para el aprendizaje de una Lengua inglesa, propicia en el estudiante una actitud positiva hacia el idioma; plantea que el material lingüístico de cada unidad del programa debe estar contextualizado, se ejercite en forma comunicativa y que se aplique en situaciones que exijan la comunicación” (Antich de León, R., 1986:460). I. Enríquez O Farril expresa que cada grupo etáneo tiene motivaciones diferentes para aprender una Lengua inglesa, por lo que se han de buscar los resortes que movilicen la esfera afectiva de forma tal que facilite el aprendizaje, buscar la motivación en el propio proceso de aprendizaje y hacerlo activo (Enríquez O Farril., 2001: En video cassette).

La autora coincide con los criterios antes planteados puesto que la motivación es un eslabón fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua inglesa, logra en los estudiantes desarrollar la comunicación, la que es a su vez una necesidad social.

De manera general, los juegos son sencillos y están dirigidos a que los estudiantes, reconozcan el significado de las palabras que forman parte del vocabulario básico del grado, paulatinamente, estos transitarán hacia un nivel más complejo aunque mantengan su esencia. Los juegos lingüísticos contienen un mínimo de elementos lingüísticos para elevar el aprendizaje del idioma.

Los juegos lingüísticos se caracteriza de forma general por:

-Tener como punto de partida un diagnóstico de problemas y necesidades para determinar las potencialidades y necesidades de los estudiantes de octavo grado y precisar qué juegos lingüísticos se deben elaborar para perfeccionar el proceso de aprendizaje de la Lengua inglesa.

- El objetivo general está dirigido a lograr la motivación hacia las clases del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado y fortalecer la misma.

-La independencia relativa y conexión lógica de los niveles, etapas y tipos de juegos lingüísticos que se integran.

-El enfoque comunicativo de los juegos lingüísticos, teniendo en cuenta que se trabaje con precisión el aprendizaje hacia la Lengua inglesa donde incluye todos los elementos de las cuatro habilidades para elevar el aprendizaje de esta Lengua inglesa, los juegos lingüísticos se realizan en pequeños grupos o parejas, posibilitando la comunicación entre los participantes.

### **2.3 Propuesta de solución. Descripción.**

Para la aplicación de los juegos lingüísticos es necesario tener en cuenta las particularidades psíquicas, intelectuales y físicas y la edad de los estudiantes, así como su aspecto fisiológico. Es muy importante tener presente el carácter motivador del juego lo que ofrece a los estudiantes recursos básicos para el desarrollo de su personalidad, es necesario también planificar las actividades de juego, seleccionando aquellos que aseguran un desarrollo sistemático y continuo de las habilidades y las capacidades para elevar su aprendizaje.

#### **.Caracterización de los juegos:**

- Constituyen un proceso natural que le permita al estudiante manifestar libremente su personalidad sin inhibiciones.
- Son productivos desde el punto de vista del aprendizaje.
- Son espontáneos.
- Contribuyen a que el estudiante aprenda y consolide sus conocimientos por medio de su propia actividad.
- Motivan emociones y sentimientos diversos.

- Constituyen una importante vía para el desarrollo de la creatividad y personalidad.
- Están reglamentados. Pueden ser competitivos o cooperativos. Abarcan contenidos importantes y necesarios para conocer y dominar futuras actividades.

El presente Trabajo Investigativo tiene, como expresamos anteriormente, el objetivo de diseñar una propuesta de juegos lingüísticos que contribuyan a motivar la clase de inglés con un óptimo aprovechamiento del horario docente en estudiantes de octavo grado. Consideramos que los juegos que a continuación sugerimos pueden contribuir a ello, a través de los mismos los estudiantes desarrollan habilidades en la Lengua inglesa, fundamentalmente en la expresión oral, ya que este es el objetivo del nivel con que trabajamos, pero las mismas también contribuyen a la adquisición de otros conocimientos y hábitos de estudio como:

- Arriesgarse en el uso de la Lengua inglesa
- Que integren el uso de las cuatro habilidades del idioma.
- Retarlos a utilizar el inglés en contextos reales.
- Que utilicen los principios de la enseñanza cooperativa para promover un aprendizaje activo, la reflexión y la responsabilidad por el aprendizaje.
- Que desarrollen estrategias de aprendizaje mediante la reflexión acerca de su fortaleza y debilidades en el aprendizaje.
- Que consideren la evaluación sistemática y la auto evaluación como parte integrante del proceso de aprendizaje.
- Que demuestren las habilidades en inglés mediante la realización de tareas comunicativas auténticas con objetivos muy bien definido.
- Que consideren los errores pasos en la espiral del aprendizaje.

### **Linguistic game 1**

Title: Let's play baseball!

Objective: To Express physical and moral characteristics of people to motivate the lesson.

Materials to use: Baseball field and the players, the cards with the questions and the board.

Time: 15 minutes

Game description: Prepare cards with questions from all three levels. These will be of the simplest to the most complex and always accompanied by a sheet. Behind every card shows where you can run one or two bases in correspondence to the degree of difficulty of the question, if answered correctly. If either answer is not out. As the players will respond, they run the bases and scoring runs. Play until the team has three outs. For the development of this game is divided the group into two teams, one punt and one pick a pitcher who will be responsible for launching the questions in each inning. The team with more runs scored will be the winner.

Game rules:

1 - The output is discussed guessing the number that will bring the professor noted.

2 - Each team controls the question of the opposing team scoring race, writing on the blackboard.

Questions for the game:

To run a base: (Examples)

-Is she pretty

- Is he handsome?

- Are They Fat?

To run two bases: (Examples)

- What does she / he look like?

- What is she / he like?

Rating: during the course of the game the students were restless, some expressive, insecure, little knowledge of vocabulary.

Independent work: to develop the next game you need a cardboard box, colour pencils and a watch.

## **Linguistic game 2**

Title: Unscramble Words

Objective: To identify the occupations in an alphabet soup to motivate the lesson.

Materials used: cardboard box with the puzzle, colour pencils, an alarm clock and slate.

Time: 10 minutes

Game description: For the development of this game the classroom is divided into two teams and gives each cardboard box is the alphabet soup. The teacher will explain that the same are the names of occupations, which will indicate with different colours until the completion of the time set by him. The team that found as many words as sounding the alarm clock to the time set by the teacher is the winner.

Game rules:

- 1 - all students participate in the development of the game.
- 2 - The teacher will award three points for each word correctly indicated.
- 3 - The team with more names of occupations found will be the winner
- 4 - At the end of the game the winner will solve the game on the board.

Rating: during the course of the game the students were calm, just expressive but safe in the written text, showed knowledge of vocabulary related to occupations.

Independent study: to develop the next game you need a map of Cuba, a die and watch.

### **Linguistic game 3**

Title: "To travel around Cuba"

Objective: To express orally the names of different sports to motivate the lesson.

Materials to use: Map of Cuba, media card and a die.

Time: 15 minutes

Game description: The game consists of turning around Cuba. The output is in sections Guantanamo to Pinar del Rio and then return to the goal that is in Havana. Divide the group into two teams, Cuba A and B, on the bench appear several cards with the questions and their corresponding sheets, and a model of the map of Cuba for each team with each of its provinces. The starting team chooses a card which will represent a small piece of one or more sports, for one

side and a question on the other side. If you answer correctly will have won a leg of the round, which will indicate each card at the end of the question and where the rider is placed cardboard that identifies the computer, otherwise it will remain in the province that is.

Game rules:

- 1 - The output is discussed and starts rolling a die the highest number obtained.
- 2 - Win the first to reach the goal.

Activities of the cards:

To speed the flight of two provinces: (Examples)

- Is he playing baseball?
- Are they playing basketball?
- Is Mary playing tennis?

To speed the flight of three provinces: (Examples)

- What is she / he doing now?

To advance the stretch of four provinces: (Examples)

- What Are They Doing Now?
- What do they like to do in the afternoon?

Rating: during the course of the game the students were happy, slower students were able to advance two provinces, the average and gifted managed to advance to four provinces showed mastery of vocabulary.

Independent work: to develop the next game you need a model of a rodeo trail, a hat and a watch.

#### **Linguistic game 4**

Title: Play and Learn.

Objective: To Identify the names of the animals through the completion of an acrostic to motivate the lesson.

Materials to use: Acrostics on sheets of paper.

Time: 10 minutes

Game description: The game is to complete the acrostic in vertical columns and horizontal. It Must start with those easier it is to provide them find the response of

others to be careful in writing to avoid a change of font that to fail to complete the acrostic. Can form up to four teams, according to professor win the first who understand and solve the acrostic correctly?

Game rules:

1- The students should begin once the teacher gives the order.

2-The teacher will be responsible for checking whether the acrostics were completed correctly.

3-For each animal's name spelled correctly will be awarded a point, but if the student has an incorrect letter will lose.

Rating: during the course of the game the students were happy, motivated and acquired knowledge in a dynamic way, some students were wrong in a letter and lost points but most complete correctly.

Independent work: to develop the next game you need a cardboard plane with room in your house and you look at the rainbow software objects in the house.

### **Linguistic game 5**

Title: "This is my house."

Objective: To express in what room of the house they can place different objects to motivate the lesson.

Materials to use: Two planes of cardboard with the different rooms of a house and cards.

Time: 15 minutes

Game description: The group is divided into two teams. At each level are given a house with each room names written in English. In the round table was placed a box that contains within it several cards with the names of household objects written in English, as chair, table, refrigerator etc. The competitor's starting team must choose one of these cards, put it in the corresponding room and express it in English. Then will be for the other team and so on until the student runs out of cards. Win the most cards placed correctly.

Game rules:

1 - Start the first team to say in English the name of the teacher's room on a slide

show.

2 - In case of a tie the teams must make an extra activity, which will give additional points for each correct answer.

Extra Activity: (Showing the sheets of one or more objects in the house)

- What is this?
- What are these?
- What is that?
- What Are Those?

Rating: for game development students were active as they had consulted the software and had the necessary information completely answered the questions by showing willingness to make the games, show English proficiency.

Independent work: to develop the next game you need a cardboard clock

### **Linguistic game 6**

Title: "Playing with my watch."

Objective: To Express orally questions and answers about time to motivate the lesson.

Materials to use: Cards, a clock board, blackboard and chalk.

Time: 10 minutes

Game description: Divide the group into two teams, red and blue. To begin, a member of the first team chooses one of the cards displayed on the teacher's desk. These cards will have written a specific time, which first have to locate the clock on board and then ask the opposing team. The answer must be spoken aloud correctly. The team with more points will win.

Game rules:

1 - Start the first team to complete the following sentence about the weather that will bring the teacher: "It is better to lose a minute in your life, not life in a minute."

I\_ t\_-----  
-----.

2-The student who asks the question is responsible for writing on the blackboard the point the correct answer.



3-If the student must answer correctly does not lose the point and passed the question to another team.

Rating: during the course of the game the students were happy and acquired knowledge in a dynamic, two students were wrong in the communicative function and lost points, but most of these showed knowledge of English and expressed correctly.

Independent work: to develop the next game students need two boats of cardboard and a cardboard doll.

### **Linguistic game 7**

Title: Let's help the foreigners!

Objectives: To express in oral way questions and answers about personal information to motivate the lesson.

Materials to use: Two small boats made of cardboard and cardboard dolls.

Time: 15 minutes

Game description: Divide the class into two teams. One is made up of tourists and the other guides. The teacher will make a brief comment about tourism in Trinidad. Then poses the following scenario to students: Off the coast of Trinidad are anchored two boats. A group of tourists are set to take a walk along our coastline, but for this they should answer the questions that will guide you. Only by correctly answering may address their boats. Help them! After all questions are made, the roles are reversed between the teams. Win more tourists to climb aboard his boat. The game will be controlled by the teacher, who placed an effigy of cardboard on his boat for each correct answer.

Game rules:

- 1 - Begin to meet the team better argue the importance of tourism in Trinidad.
- 2 - The questions were written behind each dummy card, which will be inside a box.
- 3 - You will see ten questions for each team.
- 4 - Every tourist will represent the country of his choice, and their personal data.

Assessment: Students were happy and acquired knowledge in a dynamic, showed

mastery of the personal information questions, the majority seem to say the importance of English language

Independent work: to develop the next game requires students to consult the dictionary for the names of occupations, can be found in the rainbow software occupations.

### **Linguistic game 8**

Title: "Seven colours of the flower"

Objective: To identify colours and vocabulary related to clothing to motivate the lesson

Materials to use: Sheet of white paper, colour pencils.

Time: 10 minutes

Game Description: Draw a flower with seven different colours and is drawn in turn different clothes to the previous seven colours to bind up the clothes and colours. The teacher should remember the questions.

Game rules:

- 1 - A student is selected to guide the game
2. - The remaining students should mention the garment and at the same time to identify the colour on the flower.
- 3 - A student who runs the game take place the following questions and bring each piece to identify the colour.

Questions:

1. - What is this?
2. - What is that?
3. - What are these?
4. - What Are Those?
5. - What colour is it?
6. - What is your favourite colour?

Assessment: Students were happy and acquired knowledge in a dynamic, showed mastery of why questions, and correctly used the communicative functions, able to express the importance of English language, basic vocabulary used in the grade.

Independent work: to develop the next game is required that students consult the rainbow software adjectives to describe people and things.

### **Linguistic game 9**

Title: Describing places and guessing.

Objective: To describe different places to motivate the lesson.

Materials to use: Cards, Pencils.

Time: 10 minutes

Game Description: The teacher will give the student card (A) asking him to describe a particular place. The student (B) will be asked to guess the place described by his partner.

Game rules:

- 1-Should begin once the teacher gives the order.
- 2-The teacher will be responsible for checking whether students correctly described what they called the other team.
- 3-For each correct description will be awarded a point, but if you lose the wrong adjective.
- 4 - The team with the highest score will be the winner.

Examples:

Your home school classroom library, school computer lab, a family member, friend, a classmate etc.

Assessment: Students were happy and acquired knowledge in a dynamic, domain showed learned adjectives and use them, properly used communicative functions, able to express the importance of English language and basic vocabulary used in the grade.

Independent work: to develop the next game is required that students consult in the software rainbow all relating to clothing.

### **Linguistic game 10**

Title: Whose is this?.

Objective: To identify in oral way belongings to ask questions to motivate the lesson.

Media use: Photos and family belongings of each student.

Time: 10 minutes.

Game Description: The teacher divides the students into two teams; each of these places in the box brought the photos and objects without being seen by other team members.

Game rules:

- 1 - It starts with the team that brought photos and memorabilia.
2. A student starting team will go to the box and draw an object and ask any question to be discussed below.
- 3 - The opposing team will be given three chances to guess. Otherwise the student who asked the question will also have to answer it.
- 4- The team with the greatest number of objects or photo identification.

Question:

whose is this?

Rating: during the course of the game the students were aware of the importance of English; students were able to respond slowly but not smoothly, the average and advantaged able to respond properly complete and fluent command of the vocabulary of the grade.

Independent work: to develop the next game you need a sheet of paper with the acronym that told the teacher and to study the names of the animals studied

### **Linguistic game 11**

Title: Guessing.

Objective: To identify in oral way occupations those are given to students to motivate the lesson.

Materials to use: Cards, blackboard and chalk

Time: 15 minutes

Game Description: The teacher divides the students into two teams. Asks the first team to designate a student to start, it will select a credit card which contains the necessary information that will identify the occupation, trade or profession concerned.

Game rules:

1. - Begin the designated student.
- 2- If you answer correctly, your team will accumulate points; otherwise the question goes to another team.
- 3 - The winner is the team with the highest score range.

Rating: during the course of the game they showed awareness of the importance of English, students were able to respond slowly but not smoothly, the average and advantaged able to respond properly complete and fluent command of vocabulary showed grade.

Independent work: to develop the next game you need a sheet of paper with the acronym that told the teacher and to study the names of the animals studied

1. This person works at a hospital. He / she wears a white uniform and Helps doctors (nurse)
2. This person wears a white coat. He / She Takes Care of Our Teeth. Sometimes he / she have to pull out them (dentist)
3. This person wears an olive green uniform. He / she Defends our homeland from the enemy (soldier)
4. This person is an artist. He / she paint beautiful pictures (painter)
5. This person works at a studio. He / She Takes photos (photographer)
6. This person Makes furniture (chairs, tables, beds, etc) for the house (carpenter)
7. This person works at a school. He / She teaches children (teacher)
8. This person drives buses, cars, etc. (Driver)
9. This person sports practices and Represents Our Country in Different international events (athlete)
10. This person writes books for us to read (writer)

Assessment: Students were happy and acquired knowledge in a dynamic, showed mastery of the communicative functions; most managed to express the importance of English, used the basic vocabulary of grade and were motivated.

Independent work: to develop the next game it requires the copy monitor from a list of names of students, students should consider other software by the numbers

rainbow.

### **Linguistic game 12**

Title: "Playing to be a teacher."

Objective: To express orally names and numbers correctly to motivate the lesson.

Materials to use: A list of student names.

Time: 10 minutes

Game Description: The teacher selects a student or the monitor that will play the role of teacher. The student will say that the names are not clear on the list and the student will select a number and the selected student will answer some questions.

Game rules:

- 1- A student is selected to guide the game
- 2- The remaining students should answer the questions you made.
- 3- A student answers many questions is the winner.

Questions:

1 what's your name?

Could you spell your name?

What's your second name?

Do you have a nickname?

What's your last name?

Rating: for game development students were motivated to learn, correctly used vocabulary level was achieved student-student interaction,

Independent work: to develop the next game it requires the copy monitor from a list of names of students, students should consult the software rainbow and find numbers.

### **Linguistic game 13**

Title: "Developing skills"

Objective: To express orally food and saying whether they are countable or uncountable to motivate the lesson.

Game Description: The teacher prepare a student to advance to play the role of teacher, the student will make his entry into the classroom saying the following

proclamation:

Come on, look what I have here, come to be seen, lettuce, carrot, tomato, beans, cabbage and pepper as you like with you.

Game rules:

1 .- The preacher invites students to choose the food they prefer, students say as they say the food in English and must say whether or not an count or uncounted.

2 - Win those who are able to say in English as much food.

Rating: for game development students were motivated to learn, he showed knowledge of vocabulary level, were willing to run the games time, showed understanding of communicative functions.

Freelance work for the upcoming game development students must produce a model of a rodeo trail, should bring a hat and a watch

#### **Linguistic game 14**

Title: "Playing to Be a Cowboy"

Objective: To express in oral way how to ask and offer help to motivate the lesson.

Materials to use: A model of the track Rodeo, a hat, small strips of paper with the questions, a watch and slate.

Time: 10 minutes

Game description: For the development of the group game is divided into two teams with the names that the students themselves choose. When you turn it is each competitor, this should put the hat and then start the race. In each barrel must stop and pick a slip of those found inside, which contain the questions to be answered. When answering the last, will be over and stop the clock. For every question not answered will be penalized 5 seconds, and if it fails in all three, then it will be disqualified. For the game there is a justice of the track that can be a student or teacher. This will be in charge of timing with the clock and keeping statistics. The winner is the team with less time and less disqualify accumulate.

Game rules:

1 - The output is discussed by a member of each team, choosing a piece of paper that will bring the professor with the numbers 1 and 2.

2 - The judge must work with impartiality.

3 - Will be disqualified competitors who do not know how to answer the three questions and you forget to put the hat before the race.

4 - to be penalized 5 seconds for each question unanswered or answered incorrectly.

Activities of the cards: (Examples)

Situation 1: A classmate of the classroom is holding a lot of books. What would you say to offer help?

Situation 2: You are riding your bike park and a small neglect fall and hurt her foot. How do you ask someone for help?

Scenario 3: You are walking down the sidewalk and suddenly you realize that an old lady wants to cross the street, but traffic is heavy. What would you say?

Rating: for game development students were motivated to learn, he showed knowledge of vocabulary level, were willing to run the games time, showed knowledge of the communicative functions

There is a close relationship between the management of games as educational trend methodology for teaching English and its impact on the development of cognitive interests of the school, which is reflected in the theoretical postulates of the authors consulted, who argue that for the deployment of interests, it is necessary to create a favourable emotional situation within the educational process, which has among its key components entertainment.

Linguistic games that had characterized its dynamics in correspondence with the characteristics of students and teachers of the subject, to what was experienced in the selected sample, the results are shown below.

Existe una estrecha relación entre el manejo de los juegos como tendencia didáctica metodológica para la enseñanza del Inglés y su incidencia en el desarrollo de los intereses cognoscitivos de los escolares, lo cual se refleja en los



postulados teóricos de los autores consultados, que plantean que para el despliegue de los intereses, se hace necesaria la creación de una situación emocional favorable dentro del proceso pedagógico, que tiene entre sus componentes fundamentales el entretenimiento.

Los juegos lingüísticos que se presentaron se caracterizan en su dinámica en correspondencia con las características de los estudiantes y de los profesores que imparten la asignatura, para lo que se experimentó en la muestra seleccionada, cuyos resultados se mostrarán a continuación.

Durante la aplicación de los juegos de forma general se pudo constatar que los estudiantes se mostraron motivados, dinámicos, interesados en el vocabulario básico del grado y en la mayoría de los casos, utilizaron las funciones comunicativas de forma correcta (Anexo 6)

## **2.4 Fase experimental y constatación final.**

Se emplearon juegos lingüísticos que propiciaron una mejor motivación en las clases del idioma inglés en los estudiantes al presentar los contenidos en correspondencia con el contexto social cubano, no obstante no son suficientes las orientaciones y procedimientos para dar tratamiento metodológico al aprendizaje del idioma inglés en esta educación y el tiempo destinado en el currículo de este grado es insuficiente para que los estudiantes logren la motivación hacia el mismo. A continuación mostramos los resultados alcanzados en fase experimental y constatación final, en el desarrollo de los juegos lingüísticos en la muestra seleccionada.

### **2.4.1 Fase experimental.**

Resultados de la efectividad de su aplicación.

Se expresan a continuación los resultados obtenidos durante su aplicación La

tabla que aparece en el (anexo 8), se encuentra dividida en tres partes, reflejando los resultados del diagnóstico (guía de observación, encuesta, composición) el segundo refleja la aplicación de los juegos lingüísticos, constatándose el tercer momento luego de la aplicación de una Prueba Pedagógica, la cual se desarrolla con el mismo objetivo y técnica.

En esta etapa los resultados durante la aplicación de los juegos lingüísticos permitieron apreciar avances en cuanto al conocimiento del vocabulario básico, conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado, conocimiento de las funciones comunicativas, Interés por el conocimiento del idioma inglés, disposición para ejecutar los juegos lingüístico y satisfacción al realizar los juegos lingüísticos, lo anterior es reflejo de los cambios operados en la auto preparación para el desarrollo de los juegos, ya que los estudiantes consultaron el software educativo Rainbow que facilitaron una participación más activa y conciente. (Anexo 6).

### **Dimensión cognitiva:**

#### **Indicador 1:**

Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.

Este indicador incluye el conocimiento sobre la importancia del idioma inglés.

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 estudiantes se evidenció un 33.3 %, es decir cinco estudiantes fueron evaluados en el nivel Alto, En el nivel Medio se encuentran ubicados cuatro estudiantes de octavo grado que representa 26.6 %, en el nivel bajo se ubicaron seis estudiantes que representa un 40.0 %.

#### **Indicador 2:**

Conocimiento del vocabulario básico del grado

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 estudiantes en este indicador, en el nivel alto se ubicaron seis estudiantes de la muestra que representa el 40.0 %; en el nivel Medio en este indicador se encuentran ubicados cuatro estudiantes que representa el 26.6 %, en el nivel bajo se encontraron ubicados cinco estudiantes que representa 33.3 %

#### **Indicador 3:**

Conocimiento de las funciones comunicativas,

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 estudiantes en este indicador, se evidenció que cuatro estudiantes, fueron evaluados en el nivel Alto que representa el 26.6 %, en el nivel Medio se encuentran ubicados cuatro que representa el 26.6% en el nivel bajo se ubicaron siete estudiantes que representa el 46.6 %, quienes no conocen las funciones comunicativas.

### **Dimensión afectiva motivacional.**

#### **Indicador 1:**

Interés por el conocimiento del idioma inglés.

Este indicador permitió determinar que de los 15 estudiantes, en el nivel alto siete estudiantes que representa el 46.6 %, muestran interés por el conocimiento del idioma inglés, en el nivel medio cuatro estudiantes que representa el 26.6 % y en el nivel bajo cuatro estudiantes que representa el (26.6 %) no tienen Interés por el conocimiento del idioma inglés.

#### **Indicador 2:**

Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos

Este indicador se pudo determinar que de los 15 estudiantes en el nivel alto cinco estudiantes que representan el 33.3 %, tienen disposición para ejecutar los juegos lingüísticos, en el nivel medio cuatro estudiantes que representa el (26.6 %) tienen disposición para ejecutar los juegos lingüístico y en el nivel bajo seis estudiantes que representa el (40.0 %) no tienen disposición para ejecutar los juegos lingüístico

#### **Indicador 3:**

Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos

En este indicador se pudo comprobar que de los 15 estudiantes en el nivel alto cinco estudiantes que representan el (33.3 %), muestran satisfacción al realizar los juegos lingüísticos, en el nivel medio seis estudiantes que representa (40.0 %) sienten satisfacción al realizar los juegos lingüísticos y en el nivel bajo cuatro estudiantes que representa (26.6 %) no sienten satisfacción al realizar los juegos lingüísticos

#### **2.4.2 Constatación final. Resultados.**

La evaluación de las dimensiones e indicadores permitió medir el estado actual en el postest la motivación de las clases en el idioma inglés y los cambios producidos después de la implementación de los juegos lingüísticos en los estudiantes de octavo grado.

##### **Dimensión cognitiva:**

###### **Indicador 1:**

Conocimiento de la importancia del inglés básico del grado.

Este indicador incluye el conocimiento sobre la importancia del idioma inglés.

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 estudiantes (anexo 7) en el indicador conocimiento de la importancia del aprendizaje básico del grado en el idioma de inglés, se evidenció que 14 estudiante fueron evaluado en el nivel Alto, es decir el 93.3% En el nivel Medio no se encuentran ningún estudiantes (0 %), en el nivel bajo se ubicaron un estudiantes que representa el (6.6%).

###### **Indicador 2:**

Conocimiento del vocabulario básico del grado

La valoración de este, permitió determinar que de los 15 estudiantes (anexo 7) en el nivel alto se ubicaron 15 estudiante de la muestra que representa el (100%); en el nivel Medio en este indicador no se encuentran ubicados ningún estudiantes así como en el nivel bajo.

###### **Indicador 3:**

Conocimiento de las funciones comunicativas,

La valoración de este indicador, permitió determinar que de los 15 estudiantes (anexo 7), es decir 12 estudiantes fueron evaluados en el nivel Alto que representa el 80.0 %, en el nivel Medio se encuentran ubicados tres que representa el 20.0 (%) en el nivel bajo no se encontró ningún estudiante.

##### **Dimensión afectiva motivacional.**

###### **Indicador 1:**

Interés por el idioma inglés.

Este indicador permitió determinar que de los 15 estudiantes (Anexo 7) en el nivel alto solamente se encontraron trece estudiantes que representa el (86.6 %), en el nivel medio un estudiante que representa (6.6 %) y en el nivel bajo un estudiante que representa (6.6 %).

**Indicador 2:**

Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos

Este indicador se pudo determinar que de los 15 estudiantes (Anexo 7) en el nivel alto solamente doce estudiantes que representan el (80.0 %), en el nivel medio dos estudiantes que representa (13.3 %) tienen disposición para ejecutar los juegos lingüístico y en el nivel bajo un estudiante que representa (6.6 %).

**Indicador 3:**

Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos

En este indicador se pudo comprobar que de los 15 estudiantes (Anexo 7) en el nivel alto trece estudiantes que representan el (86.6%), en el nivel medio dos estudiantes que representa (13.3%) y en el nivel bajo ningún estudiantes.

En la última fase de la investigación se pudo comprobar que a través de los juegos lingüísticos se motivó el aprendizaje de la Lengua inglesa en los estudiantes, Es significativo señalar que durante esta fase los estudiantes se encontraron motivados, con disposición para realizar los juegos lingüísticos, con buen dominio del vocabulario básico del grado, muy expresivos seguros en las respuestas que daban.

Los valores obtenidos evidencian los cambios producidos en el desarrollo de los juegos lingüísticos para motivar la clase en el idioma inglés de los estudiantes de octavo grado (grupo 1), lo que permitió representar a través de las tablas de distribución de frecuencias los resultados del pretest, del durante y del postest, donde se ponen de manifiesto los cambios cualitativos en los niveles Alto, Medio y Bajo.

El resumen de los resultados obtenidos en las dimensiones con sus indicadores durante todo el proceso de desarrollo de la motivación hacia las clases de inglés de los estudiantes de octavo grado (Grupo 1), permitió evaluar los resultados

finales, evidenciándose el avance durante los juegos y su efectividad al final de los mismos como podemos ver su valoración en la tabla (Anexo 9).

Es significativo señalar que en la etapa final los estudiantes se mostraron alegres, participativos, con buen desarrollo del vocabulario, muy interesado y satisfecho al realizar los diferentes juegos lingüísticos.

## CONCLUSIONES

1. La motivación de las clases de inglés quedaron fundamentada en los preceptos teóricos y metodológicos a partir de la sistematización efectuada, aprovechando las potencialidades que ofrece el proceso de enseñanza – aprendizaje.
2. En la tesis se emplearon diferentes métodos de investigación que permitieron comprobar la existencia de las insuficiencias que influyeron en la motivación de las clases de inglés de la secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega de Trinidad
3. Los juegos lingüísticos elaborados responden a las necesidades de motivar las clases del idioma inglés en los estudiantes seleccionados como muestra de investigación en la escuela donde esta se puso en práctica.
4. Los resultados obtenidos con la aplicación de los juegos lingüísticos en la práctica demostraron su efectividad y aplicabilidad a partir de la transformación paulatina del estado inicial al estado deseado y permitió motivar las clases del idioma inglés en los estudiantes de la secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega de Trinidad.

## **RECOMENDACIONES:**

1. Socializar en las prácticas pedagógicas los juegos lingüísticos diseñados para motivar el aprendizaje en los escolares de 8vo grado sobre aspectos esenciales del idioma inglés en Secundaria Básica Pedro Lantigua Ortega de Trinidad.



## BIBLIOGRAFÍA:

- Abbot, Ferry Etac (1994). *The teaching of English as International language*. A Practical guide. Edición Revolucionaria. Ciudad Habana.
- Acosta Padrón, Rodolfo. (1990). *Contenidos lingüísticos para la enseñanza del inglés en quinto grado*.: Editorial Pueblo y Educación. La Habana
- ----- (2000) *Didáctica contemporánea interactiva para la enseñanza de lenguas* Editorial Universitaria. Panamá:
- ----- (1990). *Contenidos lingüísticos para la enseñanza del Inglés en quinto grado*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Addine Fernández, Fatima: (2002) *Principios para la dirección del proceso pedagógico*. En *Compendio de Pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Aguilar M. (1979) *La asimilación del contenido de la enseñanza*. Editorial de Libros para la Educación; La Habana
- Alonso Tapia J., (1997). *Motivar para el aprendizaje*, Edebé, Barcelona, La Habana.
- Álvarez de Zayas, Carlos, (1996).*La escuela en la vida: Didáctica*-- 3. Editorial Ed. Academia. La Habana
- -----, (1997). *Metodología de la investigación pedagógica*. Sucre, Bolivia.
- -----, (1999). *La escuela en la vida*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- -----, (1995) *Metodología de la investigación científica*. Centro de estudios de educación superior "Manuel F. Gran" Santiago de Cuba

- Amador Martínez, A (1993). *El adolescente y el joven: ¿aceptados o rechazados en su grupo escolar? ¿Por qué?* Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- -----, (1997) *El adolescente Cubano, aproximación a su estudio*. Editorial Pueblo y Educación. . La Habana.
- Antich de León, Rosa. (1988). *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras*/Rosa Antich de León. —La Habana.
- Apoyo a la tarea docente No. 1. Ludoteca escolar. CONALTE. México, 1997. (ISP)
- Arcia Chávez, Maritza. (2006). *Manual de didáctica de las lenguas extranjeras, teoría y práctica*/ Maritza Arcia Chávez. —Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”. Cienfuegos.
- Arnold, J. (1999). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Cambridge University Press, Madrid:
- Arstanov, M. (1982). *El juego didáctico como forma de organizar la enseñanza problémica*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Avedaño, R y otros. (1985). *Una Escuela Diferente*. Editorial Pueblo y Educación. . La Habana:
- Báez García, M. (2006). *Hacia una comunicación más eficaz*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana
- Bermúdez Serguera, Rogelio. (1996.) *Teoría y metodología del aprendizaje* / Rogelio Bermúdez Serguera, Marisela Robustillo. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Blanco Pérez, Antonio, et. al. (2003). *La profesionalización del maestro desde sus funciones fundamentales, algunos apuntes para su comprensión*. Addine Fernández, F. y A. Blanco Pérez, (s/f). *La profesionalización del maestro desde sus funciones fundamentales. Algunos aportes para su comprensión*. Dirección de Ciencia y Técnica del MINED
- Boyart, Cratty.(1989). *Juegos didácticos activos*. México.

- Byrne, Donn. (1989) Teachig oral English. Edition revolucionaria. Ciudad Habana
- Caballero, Mercedes: methodology of English language teaching.
- Camacho, A. (2002,). *La enseñanza comunicativa del Inglés en las transformaciones de la Secundaria Básica: Un modelo teórico para su perfeccionamiento en el territorio.* Villa Clara, Cuba.
- Castellano, D. (2001). *Educación, aprendizaje y desarrollo.* Ciudad de la Habana.
- ----- (1994). *Teoría psicológica del aprendizaje.* Ediciones CIFPOE. La Habana.
- Castellanos, Doris, Beatriz castellanos y miguel Llivina. (2000) *El proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador en la Secundaria Básica.* Centro de Estudios Educativos, Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona, La Habana,
- Castellanos B. (1982).: *Selección de Temas de Metodología de la Investigación Social* .Editora Política, La Habana
- . ----- . (1996). *La investigación en el campo de la educación: retos y alternativas.* Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona, La Habana.
- Cenoz, Jasone. (2002). *El aprendizaje del inglés desde la educación infantil: Efectos cognitivos, lingüísticos y afectivos/* Jasone Cenoz. País Vasco: Universidad del País Vasco,
- Cerezal Mezquita, Julio. (Abril de 2001) *Los Métodos teóricos en la investigación pedagógica. Desafío Escolar.* (Instituto Central de Ciencias Pedagógicas de Cuba.
- Coffe C.N. y Appley M.H. (1976). *Psicología de la motivación.* Editorial. Trillas. México.
- Colectivo de autores. (1994). *Técnicas participativas de educadores Cubanos.* La Habana.

- -----: Modelo de Escuela Secundaria Básica. Editorial Molinos. Trade. S: S
- ----- (2006). *Guía para el maestro* Editorial Pueblo y educación. Ciudad Habana.
- Collazo Delgado, Basilia. 1999, *La orientación en la actividad pedagógica /* Basilia Collazo Delgado, María Puente Albá.-- La Habana : Editorial Pueblo y Educación,
- *Comunicación Educativa/* Ana María Fernández González. (2002): Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Comunidad Educativa. Apoyo Curricular. Nº 251 Mayo 98. Cap."La motivación: investigación en el aula".
- Delors, J. [et al] (1996). *La educación encierra un tesoro*. Santillana – Ediciones UNESCO. Madrid.
- Delval, J (2001) *Aprender en la vida y en la escuela*. Edición Morata. Madrid
- Díaz Cantillo, Celia (2001). «*La prevención educativa en los adolescentes en los contextos de la escuela y la familia*». Tesis en opción al grado de doctor en Ciencias Pedagógicas. Las Tunas, Cuba.
- ----- (2004). «*La Orientación Educativa una herramienta de atención a la diversidad*». Ponencia presentada en el Forum internacional de Orientación Educativa. Las Tunas, Cuba.
- DIAZ, P (1985). *Lecciones de Psicología*. Caracas. Ediciones Ínsula.
- Díaz Santos Gilberto: (2000) *Hacia un enfoque interdisciplinario, integrador y humanístico en la enseñanza del Inglés con fines específicos*. Tesis de doctorado, C. de la Habana,
- Domínguez Rodríguez, F. y Mayor Hernández, Y. (2006). *Reflexiones acerca de la enseñanza del inglés en Cuba*. Disponible en: <http://www.ciget.pinar.cu/No.%202000-3/index.htm>.
- Eckerlesy, C.E and J.M Eckersley: (1977). *A comprehensive English grammai* Edición Revolucionaria. Ciudad Habana.

- Enríquez O´Farril, I. (2006). *Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la escuela primaria*. Editorial Pueblo y Educación. . La Habana
- *Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas*. Curso 64 en el Evento Internacional Pedagogía 2003: IPLAC-UNESCO; Palacio de las Convenciones. La Habana.
- Faedo Borges, Amable. (2003), *Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas/ Amable Faedo Borges*. —: Instituto Superior Pedagógico “José de la Luz y Caballero”. Holguín
- Ferrer, Maribel y A. Rebollar: (2008), *Cambio, eficacia y calidad educativa en la Secundaria Básica*. Taller Nacional Calidad Educativa
- Ferrer, Maribel, A. Rebollar, V. Bles: (2005), *Resolución de problemas y calidad del aprendizaje*. Curso Pedagogía (2005) Ciudad de la Habana.
- Finocchiaro, Mary. (2002). *Developing Communicative Competence*. In *English Teaching Forum*, 40 (2), 41.
- Flores C.T. (1994), *Motivación. Una Alternativa para el éxito*. Editorial. Fredupel, Caracas. Venezuela.
- Fuentes Ávila, Mara (2000). «*Subjetividad y realidad social: un modelo psicosocial para su estudio*». Revista Cubana de Psicología. Volumen 17, No 3, pág. 281.
- García Batista, G. (2003). (Compil). *Compendio de Pedagogía*.: Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Gimeno Sacristán L, Pérez Gómez A. (1993). *Comprender y transformar la enseñanza*. 2 Editorial Morata Madrid.
- González Bello, Julio (2003). «*La Orientación Educativa y su reconceptualización en los tiempos actuales*». Ponencia presentada en el Forum Internacional sobre Orientación Educativa, Las Tunas, Cuba.
- González Las, C. (2000), *La problemática de la lengua escrita en la educación*. Granada

- González Luís A. Tesis de Doctorado (2002). *Modelo teórico metodológico para la evaluación de la motivación hacia el estudio en Secundaria Básica*. CDIP. UCP Rafael María de Mendive.
- González Serra D.J. (1977). *Lecciones de motivación*. Impresora Universitaria. La Habana.
- -----, (1984). *Problemas Filosóficos de la Psicología*. Editorial. Pueblo y Educación. La Habana
- -----,. (1995). *Teoría de la motivación y práctica profesional*. Editorial. Pueblo y Educación. La Habana.
- González Serra, Diego y coautores. (2004). *Psicología Educativa*. La Habana:
- González Sosa, A. M y Reinoso Cápiro, C. (2002). *Nociones de sociología, psicología y pedagogía*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- González, M. V. (2001). *Psicología para educadores*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- *Hacia una concepción del aprendizaje desarrollador/* (2001) Doris Castellanos. —La Habana:
- Handful, Jell. *Intermediate communication games*.
- Hernández Samper, Roberto. (1998), *Metodología de la investigación/* Roberto Hernández Samper. Editorial McGraw-Hill Interamericana. México.
- Hilgard ER. (1972), *Teorías del aprendizaje*. La Habana: Instituto Cubano del Libro.
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci%C3%B3n\\_intr%C3%ADnseca](http://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci%C3%B3n_intr%C3%ADnseca)
- <http://www.fortunecity.com/campus/lawns/380/motiva.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos11/moti/moti.shtml>
- Huerta, J. A., (1996), "Motivación en el aula" y "Principios para la Intervención motivacional en el aula", en: *Motivación. Querer Aprender*, Aique, Buenos Aires.

- *La creatividad y sus implicaciones. ¿Por qué, para qué y cómo alcanzar la calidad?* (1997), Julián Betancourt Morejón. Felipe Chibás Ortiz. Lourdes Sainz Leyva. Omar Trujillo Gras. Editorial ACADEMIA. La Habana.
- León, Sergio. (1988). *El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento. 1.*
- Leontiev A. N. (1981), *Actividad, Conciencia, Personalidad.* Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- -----, (1979) *La actividad en la Psicología.* Editorial Libros para la educación, Ciudad de la Habana.
- -----, (1971) *Teoría de la actividad verbal.* Editorial Nauta. Moscú.
- López, M y otros. (1983). *La dirección de la actividad cognoscitiva.* Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Martín-Viaña Cuervo, Virginia. (2000), *Significados en el aprendizaje o anclas para aprender/* Virginia Martín-Viaña Cuervo. —: Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana
- Maslow, A. (1975). *Motivación y personalidad/* A. Maslow. —: Editorial Sagitario, Barcelona.
- Material Didáctico: (1998), *"Los métodos de enseñanza"*. MS. Esperanza Hacet Salinas. Material mimeografiado. FCM "Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta". Las Tunas.
- MC Donovugh, Steven: *Psychology in forcing language teaching.*
- *Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras/* Rosa Antich de León... [et.al.] (1986). Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana.
- *Metodología de la investigación educacional/* Gastón Pérez Rodríguez... (1996): Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Ministerio de Educación. (2001) *La educación en Cuba en las actuales condiciones del desarrollo económico-social/* MINED. Ciudad de La Habana,

- -----, (Agosto. 2003), *El aprendizaje de los estudiantes en la escuela Secundaria Básica*. Material impreso. La Habana.
- -----, (2009), *Orientaciones metodológicas para la aplicación de la Resolución Ministerial Sobre evaluación en las secundarias básicas*
- -----, Cuba. (1991). *Programa Inglés 8vo grado*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- -----, Cuba (2006). *Mención Secundaria Básica, Módulo III, Primera parte*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- -----, Cuba (2006). *Mención Secundaria Básica, Módulo III, Segunda parte* Editorial Pueblo y Educación. . La Habana.
- *Modelo de Secundaria Básica*. (2007) Colectivo de autores.: Editorial pueblo y Educación. La Habana.
- Nocedo, I. y Abreu, E.: *Metodología de la investigación pedagógica y psicológica. Tomo II*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. P. 38-62.
- Oropesa Fernández, Ricardo. (1995). *Jugando también se aprende*. Editorial Academia. La Habana.
- Pedagogía `97. Curso 57. *Si, jugando también se aprende*. Lic. Ricardo R. Oropesa Fernández. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño (IPLAC). La Habana.
- Peña Maranges, J. A. y Gessa Pacheco, M. (2006). *Consideraciones sobre algunos métodos utilizados en la enseñanza del inglés*. Disponible en: <mailto:mgessa@fmec.ucf.edu.cu> (Consultado: 7 enero 2006).
- Pérez, Gastón e Jama Nocedo: *Metodología de la investigación*
- Pérez, M. L. (2001). "*Investigación psicopedagógica en contextos educativos*": Programa de doctorado / María L. Pérez Cabaní e Ibis M. Álvarez Valdivia. – Santa Clara: Departamento de psicología de la Universidad de Girona en colaboración con el centro de estudio de educación de la UCLV.



- *Psicología del desarrollo del escolar. Selección de lecturas tomo 2*, (2003). Dra Graciela Martínez Campos, MSc Ana Luisa Segarte, Dra María Emilia Rodríguez Pérez. Editorial Félix Varela, La Habana,
- Ramos Rosa: (2002) *Enseñar y aprender Inglés. Sí, pero ¿cómo?* Artículo en Internet.
- Rebollar, A. y otros: (2006-2008), *Proyecto de investigación “La enseñanza basada en problemas y ejercicios: una variante para la consolidación del cambio en la Secundaria Básica”*. ISP “Frank País García”. Santiago de Cuba.
- Rico Montero, Pilar. (2003), *Problemas de enseñanza y del aprendizaje: Parte II* / Pilar Rico Montero, Margarita Silvestre. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Rodríguez Fernández, Luís. *Algunas consideraciones en torno a las estrategias de aprendizaje y al paradigma de aprender a aprender/* Luís Rodríguez Fernández. (2003 Instituto Superior Pedagógico “Rafael María de Mendive”. Pinar del Río:
- Rodríguez Rebastillo Marisela y Rogelio Bermúdez Sarguere: (2000) *Psicología del pensamiento científico*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad Habana
- Sales Garrido, Ligia M. (2004), *La Comunicación y los niveles de la lengua/* Ligia M. Sales Garrido. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Silvestre Oramas, Margarita. (2000), *¿Cómo hacer más eficiente el aprendizaje?/* Margarita Silvestre Oramas, José Zilberstein Toruncha. Ediciones CEIDE. México:
- Silvestre, M. (2000), *Enseñanza y aprendizaje desarrollador /* Margarita Silvestre, José Zilberstein. Editorial CEIDE. México D. F.
- -----, (2002) *Hacia una didáctica desarrolladora/* Margarita Silvestre Oramas, José Zilberstein Toruncha. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana:

- Simons Castellanos, D. y Llivina Lavigne, M. (s.f.): *Acerca de los resultados científicos*. Centro de Estudios Educacional. La Habana.
- Sosa López, G. (2003). *Perfeccionamiento de la metodología para el desarrollo de la expresión oral en Lengua inglesa en los estudiantes de noveno grado*. Tesis presentada en opción al título académico de Master en Ciencias Pedagógicas. ISP "Félix Varela". Villa Clara.
- Tejeda del Prado, L. (2002). *Jugar, aprender, crecer*. Educación N.106 mayo-agosto.
- *Temas de psicología pedagógica para maestros I/* H Josefina López Hurtado. (2001), Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- *Temas de psicología y pedagógica para maestros II/* María Teresa Burke. (2001), Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Torga, María Cecilia. Vigotsky y krashen: [200?], *Zona de Desarrollo Próximo y el aprendizaje de una Lengua inglesa/* María Cecilia Torga. — [s.l.]. —Universidad Nacional del Comahue.
- Trujillo Saez, Fernando. *Objetivos en la enseñanza de lenguas extranjeras: de la competencia lingüística a la competencia intercultural*. Tomado De: <http://www.ugr.es/~ftsaez/objetivos.pdf#search>, 15 de marzo del 2007.
- Valdés, Héctor y P. Torres: (2005) *Calidad y equidad de la educación: concepciones teóricas y tendencias metodológicas para su evaluación*. Curso Pedagogía '2005. Ciudad de la Habana.
- Valle Lima y (2005). *El Sistema de Trabajo del Docente y el Director de Escuela. Vías para su Superación*. Curso 47. Pedagogía 2005. IPLAC: Ciudad de la Habana, Cuba.
- Villalón García, G. L. (2006). *La lúdica y la formación del educador*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Vigotsky, L. S., (1982), *Pensamiento y lenguaje/* Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana
- Wight, Anduw *games for language learning*.



## Anexo 1:

### Prueba pedagógica aplicada a los estudiantes de octavo grado.

**Objetivo:** Constatar el conocimiento de la importancia del idioma inglés.

Estimado estudiante:

En la Secundaria Básica "Pedro Lantigua Ortega" se desarrolla una investigación para lograr un mejor desarrollo del vocabulario de la Lengua inglesa en los estudiantes del Grupo 1 de octavo grado. Puede emplear el tiempo que requiera para proponer soluciones a cada situación que se presenta en los ejercicios. Esperamos tu cooperación. Muchas gracias.

Procedimientos para el desarrollo de los ejercicios en la prueba pedagógica.

Ejercicio: 1. Objetivo específico.

Identificar el vocabulario básico del grado.

El profesor dividirá el grupo en cinco equipos, de tres integrantes por cada uno, le dará a cada equipo una tarjeta con cinco palabras, los estudiantes tendrán que seleccionar la palabra que no pertenece al grupo.

Ejercicio: 2. Objetivo específico.

Reconocer el vocabulario básico del grado.

.

Ejercicios:

I- Extrae la palabra que no pertenece al grupo.

Tarjeta 1. Tarjeta 2. Tarjeta 3. Tarjeta 4. Tarjeta 5.

----Hospital ----doctor ----mother ----nurse ----dentist

----Red ----blue ----winter ----pink ----black

----One ----five ----four ----pencil ----ten

----Grocery store ----banana ----spring ----mango ----guava

----Table ----chair ----pencil ----fish ----pen

II- Ubica en cada lugar las palabras que se corresponden con las mismas. Use la siguiente lista: book, three, carpenter, winter, fourteen, mechanic, September, teacher, ten, spring, living-room, January, patient, white, apple.

III-Responde las siguientes preguntas que te hará tu profesor oralmente, apoyándote en las columnas de preguntas y respuestas que se te ofrecen a continuación:

Preguntas: A Respuestas: B

1- What is your name? ----Spring.

2- How old are you? ----My name is----.

3- Where are you from? ----I am eleven.

4- What is your job? ----I am from Cuba.

5- What day is today? ----I study, read and write.

6- What is your favorite season? ----Today is Wednesday.

7- What do you do at school? ----I like dogs.

----I am student.

## Anexo 2:

Guía de observación pedagógica

Grupo: \_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_

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

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

**Objeto de observación:** Estudiantes de octavo grado (Grupo 1).

**Lugar:** Escuela.

**Medios:** Guía de observación, modelos para registros de la información.

**Condiciones de la observación:** Directa.

**Objetivo:** Diagnosticar el dominio de las habilidades para el desarrollo del vocabulario en el proceso de aprendizaje de la Lengua inglesa en los estudiantes de octavo grado (Grupo 1).

**Acciones durante la observación:**

- Constatar el dominio de las habilidades para el desarrollo del vocabulario en los juegos lingüísticos a través de la clase.
- Constatar la motivación e intereses por el aprendizaje de la Lengua inglesa en los estudiantes de octavo grado.
- Constatar la disposición de los estudiantes para ejecutar los juegos lingüísticos, dirigidos a motivar el aprendizaje de la Lengua inglesa.

### **Anexo 3:**

Composición

**Objeto:** Estudiantes de octavo grado (Grupo 1).

**Técnica:** Composición

**Objetivo:** Conocer los contenidos motivacionales fundamentales que regulan el aprendizaje del idioma de inglés

**Descripción:** Se le pide al sujeto elaborar un relato escrito se le brinda una hoja de papel blanco y lápiz

**Consigna:** Sobre el tema: “El inglés me gusta porque.....  
“El inglés no me gusta porque.....

Quisiera que elabores una composición lo más amplia posible.

Procesamiento o calificación

Se analizará los siguientes parámetros:

1. Contenido: Valorar el contenido de los motivos que plantea el sujeto por lo que le gusta el inglés o por lo que no le gusta el inglés, “ Que significa para él”, su carácter extrínsecos e intrínsecos en relación con la vida en general y las habilidades hacia las cuales se orienta.
2. Vínculo afectivo: Se valoran expresiones de amor, afecto, rechazo asociadas al contenido.
3. Elaboración personal: Se evidencia cuando el sujeto emite juicios propios, valora el contenido que expresa, no es reproductivo en sus manifestaciones, la calificación es cualitativa.

## **Anexo 4**

### **Encuesta a estudiantes.**

Objetivo. Constatar el nivel de motivación del idioma inglés en el grado.  
Estimado estudiante.

Como parte de la investigación que se realiza acerca del nivel Le pedimos contestar con la mayor honradez y sinceridad posible. Agradecemos su valiosa colaboración.

- 1.- ¿Qué importancia le atribuyes al conocimiento del idioma inglés?
- 2.- ¿Conoces el vocabulario básico del grado?
- 3.- ¿Cómo utilizas las funciones comunicativas estudiadas en clases?
- 4.- ¿Te gustan las clases en que la profesora de inglés utiliza juegos?
- 5.- ¿Te sientes satisfecho cuando realizas estos juegos?



## Anexo 5

Tabla resumen del resultado del pretest en la dimensión cognitiva y afectivo-motivacional con sus indicadores.

<b>Dimensiones cognitiva y afectiva motivacional. Indicadores</b>	<b>Nivel</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
▪ conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado	A	15	1	6.6
	M	15	2	13
	B	15	12	80
• Conocimiento del vocabulario básico del grado	A	15	1	6.6
	M	15	2	13
	B	15	12	80
• Conocimiento de las funciones comunicativas	A	15	2	13.3
	M	15	4	26.6
	B	15	9	60
• Interés por el idioma inglés.	A	15	1	6.6
	M	15	1	6.6
	B	15	13	86
• Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos	A	15	2	13
	M	15	3	20
	B	15	10	66
• Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos	A	15	2	13
	M	15	2	13
	B	15	11	73

## Anexo 6

Tabla resumen del resultado durante la propuesta en las dimensiones cognitiva y afectivo-motivacional con sus indicadores.

<b>Dimensiones cognitiva y afectiva motivacional. Indicadores</b>	<b>Nivel</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
▪ conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado	A	15	5	33.3
	M	15	4	26.6
	B	15	6	40.0
• Conocimiento del vocabulario básico del grado	A	15	6	40.0
	M	15	4	26.6
	B	15	5	33.3
• Conocimiento de las funciones comunicativas	A	15	4	26.6
	M	15	4	26.6
	B	15	7	46.6
• Interés por el idioma inglés.	A	15	7	46.6
	M	15	4	26.6
	B	15	4	26.6
• Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos	A	15	5	33.3
	M	15	4	26.6
	B	15	6	40.0
• Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos	A	15	5	33.3
	M	15	6	40.0
	B	15	4	26.6

## Anexo 7

Tabla resumen del resultado del postest en la dimensión cognitiva y afectivo-motivacional con sus indicadores.

<b>Dimensiones cognitiva y afectiva motivacional. Indicadores</b>	<b>Nivel</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
▪ conocimiento sobre la importancia del inglés básico del grado	A	15	14	93.3
	M	15	0	0
	B	15	1	6.6
• Conocimiento del vocabulario básico del grado	A	15	15	100
	M	15	0	0
	B	15	0	0
• Conocimiento de las funciones comunicativas	A	15	12	80.0
	M	15	3	20.0
	B	15	0	0
• Interés por el idioma inglés.	A	15	13	86.6
	M	15	1	6.6
	B	15	1	6.6
• Disposición para ejecutar los juegos lingüísticos	A	15	12	80.0
	M	15	2	13.3
	B	15	1	6.6
• Estado de satisfacción al realizar los juegos lingüísticos	A	15	13	86.6
	M	15	2	13.3
	B	15	0	0

## Anexo 8

### Comportamiento del nivel motivación del aprendizaje del idioma inglés durante proceso investigativo

<b>Estudiantes</b>	<b>Nivel de Preparación Inicial</b>	<b>Nivel de Preparación Parcial</b>	<b>Nivel de Preparación Final</b>
Estudiante 1	BAJO	MEDIO	ALTO
Estudiante 2	MEDIO	ALTO	ALTO
Estudiante 3	BAJO	MEDIO	ALTO
Estudiante 4	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 5	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 6	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 7	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 8	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 9	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 10	BAJO	BAJO	BAJO
Estudiante 11	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 12	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 13	BAJO	ALTO	ALTO
Estudiante 14	MEDIO	MEDIO	MEDIO
Estudiante 15	ALTO	ALTO	ALTO

## Anexo: 9

Tabla constatación final. Resultados:

Dimensiones e Indicadores.	Antes				Durante			Después		
	Estudi antes	Nivel	Canti dad	%	Nivel	Canti dad	%	Nivel	Canti dad	%
<b>Dimensión cognitiva</b> <b>Indicador 1</b>	15	A	1	6.6	A	5	33.3	A	14	93.3
	15	M	2	13.3	M	4	26.6	M	0	0
	15	B	12	80.0	B	6	40.0	B	1	6.6
<b>Indicador 2</b>	15	A	1	6.6	A	6	40.0	A	15	100
	15	M	2	13.3	M	4	26.6	M	0	0
	15	B	12	80.0	B	5	33.3	B	0	0
<b>Indicador 3</b>	15	A	2	13.3	A	4	26.6	A	12	80.0
	15	M	4	26.6	M	4	26.6	M	3	20.0
	15	B	9	60.0	B	7	46.6	B	0	0
<b>Dimensión Afectiva</b> <b>motivacional</b> <b>Indicador 1</b>	15	A	1	6.6	A	7	46.6	A	13	86.6
	15	M	1	6.6	M	4	26.6	M	1	6.6
	15	B	13	86.6	B	4	26.6	B	1	6.6
<b>Indicador 2</b>	15	A	2	13.3	A	5	33.3	A	12	80.0
	15	M	3	20.0	M	4	26.6	M	2	13.3
	15	B	10	66.0	B	6	40.0	B	1	6.6
<b>Indicador 3</b>	15	A	2	13.3	A	5	33.3	A	13	86.6
	15	M	2	13.3	M	6	40.0	M	2	13.3
	15	B	11	73.0	B	4	26.6	B	0	0