

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS**

**CAPITÁN “SILVERIO BLANCO NÚÑEZ”**

**SANCTI SPÍRITUS**

**FILIAL UNIVERSITARIA PEDAGÓGICA**

**TRINIDAD**

**MENCIÓN: SECUNDARIA BÁSICA**



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

**TÍTULO:** Juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado

**AUTOR:** Lic. Dunieski Cantero Cantero.

**TUTORA:** MSc. Norma García Balmaceda.

**Trinidad 2011.**

## **PENSAMIENTO:**

**Estudio inglés con fervor tenaz. Y reúno todos los datos que puedan serme útiles...”**

**José Martí Pérez.**

## **DEDICATORIA:**

Dedico el fruto de mis esfuerzos, en primer lugar a la Revolución, por la posibilidad que me brindó de ser un profesional a su servicio, a los adolescentes que son la razón de ser de este trabajo y a mi familia, que constituye la fuente inagotable de inspiración en mi modo de actuación diario.

## **AGRADECIMIENTOS:**

Los agradecimientos son incontables cuando se realiza una obra de infinito amor. A cada mano extendida entrego mi corazón y mi eterna gratitud.

A mi tutora por las sugerencias y dedicación que han contribuido a mi mejoramiento profesional.

A mi familia, por todo su apoyo y las fuerzas transmitidas para seguir esforzándome.

A todos los profesores que nos acompañaron en estos años y contribuyeron con mi superación.

A las demás personas que aportaron con mucha voluntad y amor su granito de arena a la realización de esta tesis, y muy especialmente, a alguien que sabe que su ayuda ha sido muy valiosa para mí.

A mi esposa y a todos:

Muchas Gracias.

## **SÍNTESIS:**

Esta investigación titulada juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado, el tema tiene vigencia y actualidad, trata de la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de Secundaria Básica. Es propósito de esta investigación aplicar juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la Secundaria Básica “Julio Sotolongo Hernández” del municipio Trinidad, en una muestra de treinta estudiantes seleccionada de forma intencional. Los juegos didácticos responden a las necesidades de los estudiantes de séptimo grado, las cuales propician la motivación e interés por el aprendizaje del idioma, favorecen, la comunicación oral, ofrecen la posibilidad de dar una atención más directa a las diferencias individuales que se corresponden con los gustos y preferencias de los educandos. Se emplearon diferentes métodos investigativos, como: analítico-sintético, inductivo-deductivo e histórico-lógico, análisis documental, observación, análisis del producto de la actividad, encuesta y el pre experimento pedagógico, así como del nivel matemático- estadístico para corroborar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de cada instrumento. Por los resultados obtenidos se recomienda su utilización en otros grupos del grado de la propia institución educativa.

## **ÍNDICE GENERAL:**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁGINAS</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>CAPÍTULO I: REFLEXIONES TEÓRICAS ACERCA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA INGLESA Y SU RELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN. CARACTERIZACIÓN DE LA SECUNDARIA BÁSICA.</b>	8
1.1 El proceso de enseñanza- aprendizaje en la lengua Inglesa .	8
1.2 La motivación: un componente necesario en el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma Inglés.	10
1.3 La actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Antecedentes.	14
1.4 El juego y su importancia para elevar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.	23
1.5 Los estudiantes de Secundaria Básica: Caracterización necesaria.	28
<b>CAPÍTULO II: LA ELEVACIÓN DE LA MOTIVACIÓN POR LAS CLASES DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO: JUEGOS DIDÁCTICOS. RESULTADOS.</b>	32
2.1: Constatación inicial . Resultados.	32
2.2: Fundamentación de la propuesta de solución.	35
2.3: Propuesta de solución: Concepción de los juegos didácticos.	39
2.4 Fase experimental y constatación final.	49
2.4.1 Fase experimental.	51
2.4.2 Constatación final .Resultados.	52
<b>CONCLUSIONES.</b>	53
<b>RECOMENDACIONES.</b>	60
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>	
<b>ANEXOS.</b>	

## **INTRODUCCIÓN:**

La asignatura Inglés en el Sistema Nacional de Educación responde a la importancia política, económica y social de las lenguas extranjeras en el mundo actual. Cuba mantiene relaciones de cooperación e intercambio con un elevado número de países, en los terrenos científico-técnico, educacional, cultural, deportivo y otras ramas de la economía. Aumenta cada día más el intercambio de delegaciones y técnicos. Crece la participación en seminarios, conferencias y demás eventos internacionales. Se incrementa el desarrollo del turismo y las fuentes de información en inglés. La formación multilateral y armónica de los educandos requiere que estos conozcan un idioma extranjero como vía para ampliar sus conocimientos y valoraciones de la cultura universal.

El perfeccionamiento del subsistema de la Educación General Politécnica y Laboral puesto en vigor con la Resolución Ministerial 210 de 1975, como parte del Plan de Perfeccionamiento y Desarrollo del Sistema Nacional de Educación de Cuba, incluye la enseñanza de un idioma extranjero en la Educación Primaria a partir de tercer grado, objetivo que debía materializarse de forma progresiva en la medida que la disponibilidad de profesores lo permitiera. A tal efecto se crearon las condiciones para la enseñanza de la lengua inglesa por la importancia que esta tenía para el creciente intercambio multilateral de Cuba con los demás países, fundamentalmente los del llamado tercer mundo, y por la necesidad de asimilar los avances de la Revolución Científico Técnica mediante todas las fuentes disponibles.

Para contribuir con este empeño, desde 1980 se desarrollaron en varias escuelas primarias de la provincia de Pinar del Río prácticas experimentales con grupos de quinto grado. El objetivo básico fue profundizar y perfeccionar la metodología de la enseñanza del inglés cumpliendo dos tareas fundamentales: La validación del programa de inglés para quinto grado, elaborado por el Ministerio de Educación, y el trabajo de perfeccionamiento de la metodología a partir del enfoque comunicativo. En la actualidad, se imparte de tercero a quinto, con una frecuencia semanal y tres frecuencias en séptimo grado.

Esta tarea a pesar de ser hermosa, se hace difícil ya que se debe lograr en los adolescentes una actitud positiva hacia el idioma, actitud que debe convertirse en una actividad permanente de su personalidad, a la vez que implica su disposición de emplear el idioma extranjero en beneficio de la sociedad socialista. Pero no basta con querer enseñar, se requiere de “herramientas” que ayuden a dar claridad en la asignatura, que motiven y cautiven a los educandos.

En el Informe Central al Tercer Congreso del Partido Comunista de Cuba, el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz (1985:6), al valorar los logros alcanzados por la educación, señaló limitaciones que aun prevalecían en los estudiantes entre los cuales señalaba, el desarrollo insuficiente en los alumnos, de la capacidad para el razonamiento, así como el pobre desarrollo de los intereses cognoscitivos y adecuados hábitos de estudio.

Limitaciones similares, fueron objeto de atención en el desarrollo de la Pedagogía cubana desde sus raíces, como se aprecia en las palabras de relevantes pedagogos que desarrollaron sus obras en los siglos XIX y XX, se destaca entre ellos, la figura de Enrique José Varona (1933:66) que al hacer alusión a estos problemas de la Pedagogía de su tiempo, destacó: “el método perezoso de enseñar por aforismos y definiciones no forma sino pedantes. Y el pedante es el reverso del hombre que sabe, porque cree saber, cuando no sabe, sino recordar lo que otros supieron.” Lo anterior es corroborado por estudios realizados en Cuba, en condiciones experimentales A. Labarrere (1987), M. Silvestre (1989), J. Zilberstein (2000).

Al decir del autor Enrique O’Farril (2006:1), la enseñanza del Inglés en la Secundaria Básica persigue un fin: “la formación de la personalidad del estudiante” de modo que interioricen los conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejan gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, de la cual puede inferirse que llega a ser del todo intrínseca la relación enseñanza motivación para el logro del aprendizaje de esta asignatura.

En la actualidad son diversos los trabajos que se realizan por diferentes especialistas, dirigidos a la búsqueda de soluciones que conduzcan a elevar el papel de la escuela en la estimulación del desarrollo intelectual, a partir de los

intereses cognoscitivos de los escolares. Desarrollar en cada estudiante la curiosidad, el ansia de conocer, educar en el amor hacia el saber, el interés por la actividad cognoscitiva, constituye una de las tareas más importantes y necesarias de los centros educacionales.

El interés cognoscitivo no es solo un estímulo para la actividad, sino que también lo es para el desarrollo de la personalidad. El espíritu curioso e indagador no se detiene en la senda del saber a mitad del camino, sino que perfecciona sus conocimientos constantemente durante toda su vida, y esa imperante tendencia al perfeccionamiento enriquece la personalidad.

En un entorno cultural y social tan heterogéneo como es el medio urbano, es preciso para lograr un adecuado aprendizaje en los estudiantes, los profesores de Inglés sepan cómo vincular la experiencia cultural y social del estudiante con el conocimiento nuevo que se quiere enseñar, de forma tal, que despierte en ellos la curiosidad, el deseo de conocer y el interés por la actividad cognoscitiva. Esto resulta muy complejo de lograr, por lo que el profesor debe tomar conciencia de que sin motivación en los estudiantes nada de esto se logra.

A pesar de todos los esfuerzos llevados a cabo, aún es insuficiente el aprendizaje de este idioma. A partir de la experiencia profesional del autor de esta investigación como profesor de la asignatura Inglés en Secundaria Básica durante ocho cursos ininterrumpidamente, se ha podido constatar la siguiente **situación problémica:**

- Insuficiente motivación por esta asignatura, delegándola a un segundo plano.
- Insuficiente variedad de actividades que respondan a los objetivos básicos del grado.
- En ocasiones se muestran apáticos, tímidos, falta de confianza en sí mismos, por temor al fracaso.
- Débil participación de forma espontánea durante las video clase y clases frontales.
- Insuficiente realización de actividades y estudios independientes a partir de las orientaciones de los profesores.

Las consideraciones referidas anteriormente propiciaron el planteamiento del siguiente **problema científico**: ¿Cómo elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU Julio Sotolongo Hernández en el municipio de Trinidad?

Este problema determina como **objeto de investigación**: el proceso de enseñanza aprendizaje de la Lengua Inglesa y como **campo de acción**: la motivación por las clases de Inglés en estudiantes de séptimo grado.

Estableciendo la relación existente entre el problema científico, el objeto de estudio y el campo de acción se determinó el siguiente **objetivo**: aplicar juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo de la ESBU Julio Sotolongo Hernández.

Las **preguntas científicas** que orientaron la investigación, se consignan a continuación:

- 1- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa y la motivación por las clases de Inglés?
- 2- ¿Cuál es el estado actual de la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “Julio Sotolongo Hernández”?
- 3- ¿Qué juegos didácticos elaborar para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU Julio “Sotolongo Hernández”?
- 4- ¿Cómo validar la aplicación de los juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “Julio Sotolongo Hernández” del municipio Trinidad?

Para el cumplimiento del objetivo planteado fue necesario realizar las siguientes **tareas de investigación**:

- 1- Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa y la motivación por las clases de Inglés .

- 2- Determinación del estado actual en que se encuentra la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “Julio Sotolongo Hernández”.
- 3- Elaboración de juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “Julio Sotolongo Hernández” en el municipio Trinidad.
- 4- Validación de la efectividad de los juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado de la ESBU “Julio Sotolongo Hernández”.

Durante el proceso investigativo se determinaron las siguientes **variables**:

**variable independiente:** juegos didácticos, asumidos como: acciones o actividad instructivas, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y prevista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. . Huizinga (1999:3).

**Variable dependiente:** Nivel de motivación por las clases de Inglés, asumido por el autor como: La atención durante la clase, concentración en la solución de tareas, participación durante la clase, el empeño y esfuerzo personal y la satisfacción que muestran los estudiantes.

#### **OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.**

La **variable dependiente** quedará expresada en las siguientes dimensiones e indicadores respectivamente:

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>I-</b> Motivacional	<b>1.1</b> Atención durante la clase. <b>1.2</b> Concentración en la solución de tareas. <b>1.3</b> Participación durante la clase.
<b>II-</b> Actitudinal.	<b>2.1</b> Empeño y esfuerzo personal. <b>2.2</b> Satisfacción que muestran.

La **escala valorativa** para medir estos indicadores se refleja en el anexo 1

Durante el desarrollo de la investigación se emplearon diferentes métodos, del nivel teórico empírico y el estadístico-matemático. Entre ellos se destacan:

**Métodos del nivel teórico:**

- **Análisis-síntesis:** Permitió determinar las características del contenido de cada clase de Inglés y sus posibilidades para concretarlo en la confección de juegos didácticos. También estuvo presente en el análisis de la bibliografía consultada en la fundamentación del trabajo, en el procesamiento de datos y en las conclusiones. Además permitió hacer un análisis del todo en sus partes y volver al todo mediante la síntesis.
- **Inductivo-deductivo:** Permitió penetrar en el problema para determinar la causa, referido a la falta de motivación por las clases de Inglés. Estuvo presente en la elaboración de la propuesta. Se empleó para llegar a generalizaciones a partir del estudio de casos particulares. Se empleó en la exploración de los presupuestos teóricos. La complementación mutua entre lo inductivo y deductivo facilitó la comprensión de los presupuestos teóricos examinados al ir de lo particular a lo general en un proceso deductivo en la muestra utilizada.
- **Histórico y lógico:** Permitió estudiar el problema desde sus inicios y buscar una solución lógica para la búsqueda de enfoques para la labor de motivación en las clases de Inglés.

**Métodos de nivel empírico:**

- **Análisis documental:** Se utilizó para el estudio de los programas y circulares de la Secundaria Básica con el propósito de determinar qué contenido y habilidades se pretenden desarrollar en el grado (Anexo 1).
- **Observación pedagógica:** realizada a los estudiantes de la muestra durante la clase de Inglés, permitiendo constatar el nivel de motivación en los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje. La misma se aplicó antes y después de aplicada la propuesta en la muestra utilizada.

- **Entrevista a los estudiantes:** permitió constatar el estado de los intereses cognoscitivos en la asignatura de Inglés antes de aplicada la propuesta de juegos didácticos.
- **Análisis del producto de la actividad:** se realizó mediante la construcción de textos con los títulos: “Las clases de Inglés”, “El Inglés es...”, “Para mi el Inglés...”, para constatar el nivel de implicación y vínculo afectivo de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés en séptimo grado.
- **Experimentación:** (pre experimento): se empleó con el propósito de provocar cambios intencionalmente en la motivación de los estudiantes al introducir la vía de solución al problema detectado y para analizar posteriormente la motivación alcanzada por los mismos.

La **población** estuvo formada por los 135 estudiantes de séptimo grado de la ESBU “Julio Sotolongo Hernández” del municipio Trinidad.

La **muestra** fue seleccionada de forma intencional, participaron los treinta estudiantes del grupo séptimo cuatro de la institución antes mencionada. Dentro de las principales **características de la muestra**, pueden citarse:

- Su edad promedio oscila entre doce y trece años.
- Prefieren las asignaturas de Humanidades.
- El 60% de se siente identificado con la asignatura de Inglés.
- Los padres tienen un nivel escolar promedio.
- Son estudiantes que viven en la periferia de la ciudad.
- Son estudiosos, laboriosos y disciplinados.
- Presentan dificultades en algunos de los indicadores de los deberes escolares como: uso correcto del uniforme y realización de tareas docentes.
- Presentan una insuficiente motivación por la asignatura, por lo que en ocasiones se muestran apáticos ,tímidos y con falta de confianza en si mismos con temor al fracaso.
- Presentan una débil participación de forma espontánea durante las video clases y clases frontales.

- Presentan una insuficiente realización de actividades y estudios independientes a partir de las orientaciones de los profesores.

**La novedad científica** de este trabajo está dada en la elaboración de este tipo de juego didáctico, los mismos son flexibles, amenos permiten elevar la motivación de los estudiantes de séptimo grado por las clases de Inglés. Estos juegos se caracterizan por poseer un título sugerente, objetivo, materiales, descripción, reglas del juego y evaluación donde el autor tiene en cuenta las características de la comunidad, gustos y preferencias de los estudiantes. Esto lo distinguen de otros existentes hasta el momento.

**El aporte práctico** se logra en la implementación de los juegos didácticos que se proponen en esta investigación que contribuyen a elevar la motivación por las clases de inglés, además por el enriquecimiento dado al tratamiento didáctico en la asignatura ,así como la profundización en la formación integral de los estudiantes de secundaria básica y en específico de séptimo grado, los cuales pueden ser aplicados en los demás grupos del centro, municipio y provincia en cuanto a una problemática tan debatida como es la de estimular los intereses cognoscitivos de los estudiantes.

La tesis está estructurada de la siguiente forma: introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. En la introducción aparecen las características esenciales del diseño teórico y metodológico de la investigación. El capítulo I, brinda elementos que condicionan y conceptualizan el problema científico a modo de fundamentación teórica, en el segundo capítulo, se exponen los resultados del diagnóstico inicial, la propuesta de juegos didácticos concebidos para ser aplicados en las clases de Inglés de séptimo grado y el análisis de los resultados después de aplicada la propuesta de juegos didácticos.

# **CAPÍTULO I: REFLEXIONES TEÓRICAS ACERCA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LENGUA INGLESA Y SU RELACIÓN CON LA MOTIVACIÓN. CARACTERIZACIÓN DE LA SECUNDARIA BÁSICA.**

## **1.1 El proceso de enseñanza- aprendizaje en la lengua Inglesa.**

Los objetivos de la enseñanza de lenguas extranjeras en nuestro país, se han determinado a partir del fin de nuestra educación socialista, planteadas en las indicaciones metodológicas de los Programas de Lenguas Extranjeras y en el Programa del Partido Comunista de Cuba. Los profesores que imparten esta asignatura son formados con las exigencias específicas que en cuanto al nivel y carácter de los conocimientos y habilidades deben tener los graduados de su especialidad, para una vez finalizada su carrera, estar dotados de firmes convicciones basadas en la ideología marxista leninista, educados en la práctica político social y con una sólida formación pedagógica.

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

El aprendizaje es un complejo proceso multidimensional, social, individual, que se produce a lo largo de toda la vida, que implica la apropiación por el sujeto de la cultura, vinculando las experiencias vitales, necesidades de los educandos y al contexto histórico- sociocultural en que se desenvuelve. Para que sea duradero, el aprendizaje ha de ser significativo. Es además un proceso interactivo, participativo y colaborativo, cuya característica esencial es la actividad de comunicación que potencia la reflexión. El profesor es el principal mediador, quien partiendo de una intención educativa, estructura situaciones de aprendizaje, estimula y guía paulatinamente la ampliación de las zonas de desarrollo potencial y el tránsito del control externo al interno individual. El aprendizaje es en consecuencia el resultado de una práctica mediana.

La multiformidad de los aprendizajes se expresa en su contenido (el qué), los procesos a través de los cuales las personas se apropian de esos contenidos (el cómo), y las condiciones que es necesario estructurar y organizar para que los educandos puedan activar esos procesos al apropiarse de aquellos contenidos (el cuándo, dónde, en qué situaciones, con quién, etc.), que confirma el contexto y la situación del aprendizaje.

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

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

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

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

El profesor, debe crear diferentes espacios, oportunidades y posibilidades para que los estudiantes no se sientan dominados por el medio, incapaces de interactuar y aprender con los videos clase; sino por el contrario, que en un ambiente agradable, de tranquilidad y seguridad, encuentren lugar para aprender más y mejor, para desarrollar su cultura.

## **1.2 La motivación: un componente necesario en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.**

Para una mejor comprensión se debe partir del análisis de la categoría **motivación** y en el papel que desempeña en el aprendizaje. Si se considera que toda actividad de la personalidad es motivada, el estudio de la motivación no puede llevarse a cabo sin ubicarlo en el contexto de la actividad donde se desenvuelve la persona.

En este caso la motivación hacia el estudio va a influir tanto sobre la eficiencia en la asimilación de los conocimientos, en la formación de habilidades y capacidades y en la retención escolar, así como en la formación del carácter moral y orientación ideológica de nuestros adolescentes y jóvenes.

La motivación se concreta en el estudiante en forma de necesidad. El Doctor Diego González Serra, en su libro "Teoría de la motivación y práctica profesional" define el concepto de motivación hacia el estudio: "como proceso psíquico que regula la dirección e intensidad de la actividad hacia el cumplimiento de la necesidad y exigencia social de que el individuo se prepare, adquiere los conocimientos, habilidades, capacidades y rasgos característicos necesarios para que posteriormente, pueda trabajar, ser útil a la sociedad y convivir en ella." González Serra, D. (1965:64)

La motivación constituye un subsistema de regulación psíquica integrante del sistema integral que es la personalidad. Brito, (1987), González, V, (1997). Se observa que todos los autores coinciden en plantear que la motivación es un proceso psíquico que interviene en la formación de la personalidad.

En esta investigación se asume el concepto ofrecido por el doctor González Serra, teniendo en cuenta la relación que guarda con el tema que en esta obra se trata y su efectividad en este sentido. En su definición se puede apreciar la existencia de motivos y necesidades sociales e individuales que se satisfacen en la actividad de estudio. En la obra citada anteriormente estos motivos y necesidades individuales se clasifican en dos grandes grupos: **extrínsecos e intrínsecos**.

Los **intrínsecos**: son aquellos que se satisfacen en la propia actividad de estudio con la adquisición de conocimientos, habilidades, hábitos, capacidades que lo prepara para el trabajo y la vida social futura. Estos pueden tener un carácter **social o individual**, en este caso los intereses cognoscitivos representan **un motivo intrínseco individual**.

“Si se quiere que una persona tenga el deseo o necesidad de aprender, se le debe motivar a ello, se le debe ayudar a despejar el camino. Para un alumno que no se encuentra motivado, o sea, que no tenga deseos de aprender, será muy difícil por bueno que sea el profesor o brillante.”Labarrere, Guillermina, (1989:21).

Motivar al estudiante es significar la importancia que tiene el contenido para la solución de problemas y establecer nexos afectivos entre el contenido y el estudiante. Un contenido impuesto, que no tenga una significación para el estudiante, se asimila reproductivamente y no llega a formar parte de sus valores y sentimientos, por eso es tan importante problematizar el nuevo contenido, hacer que el estudiante descubra su valor, lo útil que le puede ser en un momento determinado, para que realmente se cree la necesidad de incorporarlo. En la motivación hacia el estudio pueden predominar las necesidades y motivos.

Los estímulos intrínsecos inducen a cumplir el deber de estudiar como un fin. Uno de los estímulos intrínsecos más importantes es aquel que despierta los intereses cognoscitivos y la actividad intelectual del estudiante, la labor docente del profesor que hace interesante la clase, promueve la actividad intelectual exitosa, despierta emociones positivas en este que refuerzan lo aprendido y lo llevan a una actitud activa de búsqueda y creación del conocimiento. El método problémico de un estímulo intrínseco de gran importancia. Otros estímulos intrínsecos pueden ser ejemplo del profesor y las relaciones positivas con este y sus compañeros.

Los **extrínsecos**: Estos tienen un objetivo – meta fuera de la actividad de estudio, por lo tanto no se satisfacen en la propia actividad de estudio, sino que encuentran en ella una vía o medio para insatisfacción.

Cuando predominan los motivos y necesidades extrínsecas, el estudio es una vía o medio para lograr la satisfacción de necesidades que nada tienen que ver con el conocimiento y utilidad social. Cuando son intrínsecos los que predominan, el estudio es una necesidad y motivación por sí misma, que se satisface y realiza en el conocimiento y en su utilidad social.

En la motivación hacia el estudio pueden predominar también motivaciones **sociales e individuales**. En el caso de **la motivación intrínseca** los motivos sociales e individuales son:

- **Sociales**: El deber de estudiar y de prepararse para trabajar en un futuro y los deberes político- morales se satisfacen cuando el estudiante cumple con las exigencias del su centro de estudio y sobre todo, para cumplir este rol social futuro.
- **Individuales**: El interés cognoscitivo, el gusto por el estudio, la necesidad de actividad intelectual, de tener éxitos, de autovaloración y otros, se satisface también en el propio estudio.

En **la motivación extrínseca** los motivos sociales e individuales son:

- **Sociales**: Son aquellos que impulsan estudiar como una vía o manera de cumplir otros deberes y exigencias sociales. Por ejemplo, el adolescente puede estudiar para complacer a sus padres, o por un imperativo político-moral, ya que su organización política le exige que saque buenas notas.
- **Individuales**: Son aquellas que inducen a estudiar como una vía o manera de obtener buenas notas y ser bien valorados socialmente, de recibir la aprobación y ocupar un buen lugar en un grupo y en el centro de estudios y, posteriormente, en el medio social.

También puede verse el estudio como un medio o vía para ganar un mejor salario en el futuro y asegurar su bienestar material.

En la motivación hacia el estudio participan no solo las necesidades señaladas sino de las actividades y disposiciones de la personalidad. En primer lugar la

actividad o disposición estable hacia el estudio se han formado durante la vida del sujeto. Según el nivel de regulación que opera el sujeto, la motivación hacia el estudio puede ser **reactiva, adaptativa o autónoma**.

- **Reactiva:** Cuando el individuo estudia sólo bajo la influencia directa de una situación externa que lo impulsa, que lo obliga, que lo estimula directa y positivamente a estudiar. (Ej. Obligación de los padres, el profesor motiva).
- **Adaptativa:** Cuando el sujeto se traza como meta estudiar y regula su actividad sobre la base de dicha meta, resistiendo influencias negativas externas y directas.

Con el fin último de evitar castigos y obtener recompensas, o sea, bajo la presión indirecta que ofrece el medio sobre él. La autorregulación adaptativa no es directa, sino indirecta y actúa a través de la meta.

- **Autónoma:** Cuando responde a intereses cognoscitivos, sentimientos y convicciones propias o proyectos elaborados por el propio estudiante y no a presiones que ejerce el medio sobre él.

En la motivación hacia el estudio se establece una interacción y transformación recíproca de las necesidades y disposiciones de la personalidad con respecto al estudio. Esta también, regula la actividad, se manifiesta, surge y se modifica en ella.

Por ello se debe investigar en su unidad con la actividad del estudiante y con sus condiciones sociales externas. El estudio del idioma Inglés puede condicionarse por motivos cognoscitivos: El deseo de dominar un nuevo idioma, de leer su literatura, de conocer la cultura de su pueblo, etc. Este tipo de motivación intrínseca puede conducir al éxito en el aprendizaje aun cuando existen deficiencias metodológicas de la enseñanza; pero también pueden haber motivos extrínsecos, como por ejemplo, la necesidad de examinar el idioma Inglés como asignatura. En ese caso los estudiantes no sienten interés por dominar el idioma, carecen de la motivación intrínseca que debe existir en el proceso de estudio de un idioma extranjero.

El aprendizaje no motivado de la actividad comunicativa destruye el objetivo de dicha actividad y esta pierde su contenido psicológico. Por ello la motivación

desempeña un papel muy importante en la realización de la actividad comunicativa, teniendo en cuenta que esta constituye uno de los factores psicológicos fundamentales para lograr el dominio de una lengua extranjera. Es responsabilidad del profesor despertar los intereses cognoscitivos de los estudiantes motivándolos para el aprendizaje.

La motivación que es una condición permanente del proceso docente educativo, está constituida por un gran número de impulsos psicológicos y educativos que deben estar presentes a través de toda la clase y todo el curso, no meramente al principio de una u otra. La motivación propicia en el alumno una actitud positiva hacia el idioma, a la vez que implica su disposición de emplear el idioma extranjero en beneficio de la sociedad socialista.

### **1.3. La actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

#### **Antecedentes.**

Todos los que han pensado seriamente en la educación de los estudiantes (filósofos, psicólogos, pedagogos, sociólogos), se han referido de una forma u otra al juego didáctico. El valor de la actividad ha sido reconocido a lo largo de la propia historia del hombre. A través de los juegos y de su historia se lee no solo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico. Los juegos surgieron antes que la propia Ciencias Pedagógicas, desde los inicios de la comunidad primitiva junto al arte, la danza, el canto, la plástica, etc. ya estaba presente esta actividad. Cualquiera que sea la actividad de una sociedad ante el juego, estos siempre tiene un papel esencial en la educación.

Los pedagogos ansiosos de renovación no podían permanecer indiferentes ante las inmensas posibilidades de la actividad lúdica. Durante la antigüedad, en Grecia, se utilizó para perfeccionar el cuerpo y elevar el espíritu de los hombres.

Aprender a correr, saltar, lanzar el disco y la lanza, pelear cuerpo a cuerpo, constituían actividades esenciales en la formación de adolescentes y jóvenes. Una figura importante en el nacimiento de la teoría pedagógica de la Grecia antigua lo fue Platón. En su sistema pedagógico planteaba que los adolescentes

de tres a siete años practicaran los juegos en las plazas bajo la dirección de los educadores como medio para la educación de los adolescentes .

En la antigua Roma, se le asignaba a las escuelas el nombre de Ludus, palabra que significa juego. Uno de los más afamados pedagogos romanos Marcos Fabio Quintiliano dejó plasmado en su obra el deseo de que para los adolescentes el estudio fuera como un juego.

Durante el siglo XVIII relevantes pedagogos de la centuria reflejaron esta temática en sus obras. En la teoría pedagógica de Juan Jacobo Rousseau se consideraba la educación como un proceso natural de desarrollo, en el cual el juego desempeña una función importante en la vida de los adolescentes, la cual utilizó en su desempeño pedagógico.

Estas ideas fueron retomadas por Froebel que vio en el juego un excelente medio educativo y lo empleó como tendencia natural del estudiante, sin desnaturalizar la oportunidad de los mismos.

Ya en el siglo XIX el gran pedagogo ruso Konstantin. D. Ushinki le concedió a la actividad lúdica un lugar destacado, él consideraba que la educación mediante el juego era necesario realizarla de forma tal que el estudiante no se harte de ella y supiera pasar a las actividades programadas.

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

Fueron necesarios los primeros trabajos de Claparede (1916:78) para rehabilitar las actividades lúdicas ante los ojos de los pedagogos.

En el desarrollo de su pedagogía activa, los trabajos de Celestin Freinet se esforzaron por infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, para lograr a través de esta actividad el entusiasmo, despertar la creatividad, interesarlos por el descubrimiento, incrementar su voluntad participativa. Estos elementos fueron de gran interés para el autor en la elaboración de la propuesta. Ovide Decroly llamó la atención del juego como herramienta de gran valía en la educación de los estudiantes con limitaciones mentales.

Gran importancia tienen los trabajos desarrollados por importantes pedagogos rusos de inicios de la centuria pasada con relación a la actividad lúdica y su influencia en la formación de la personalidad de los escolares. P. F. Kapteriov señaló el papel del juego en el desarrollo integral del estudiante, en la educación de sus intereses, de sus incitaciones, de sus verdaderas motivaciones.

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

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

A. P. Usova prestó gran atención al juego en la educación de las cualidades del colectivismo. Ella señalaba que estas cualidades se caracterizaban por la capacidad del estudiante de penetrar en la sociedad de los jugadores de establecer relaciones con los demás adolescentes, de comprender los deseos de estos, de intercambiar con ellos, dando lo que ellos tienen y recibiendo lo que ellos no poseen. Sin dudas este planteamiento representa un fundamento psicológico y pedagógico de gran valor para el desarrollo de la propuesta.

Los psicólogos soviéticos S. L. Rubinstein, L. S. Vigotski, A. N. Leontiev, D. B. Elkonin y A. A. Liublinskaia hicieron un aporte sustancial a la elaboración de la teoría de los juegos y mostraron el carácter social de estos, así como el papel que desempeña en la educación del estudiante. Sometieron a crítica las concepciones burguesas acerca del juego como actividad falta de pleno valor. L. S. Vigotski, señaló el carácter cultural y el origen histórico natural de esta actividad.

Valoró que la relación del juego respecto al desarrollo puede compararse con la relación entre la enseñanza y el desarrollo. Durante el juego tienen lugar

variaciones de las necesidades y variaciones de la conciencia de un carácter más general. El juego es fuerte del desarrollo y contribuye a la creación de la zona de desarrollo próximo. La acción en el campo de la imaginación de una situación ideada, la voluntariedad, la formación de motivos, surge en el juego y hacen de este el punto culminante del desarrollo en las primeras etapas de la vida.

Como se aprecia en las valoraciones que se ofrecen, se observa el carácter histórico y social que posee la actividad lúdica y las ilimitadas posibilidades que tiene de ser utilizada en el proceso de aproximación de la cultura universal. Teniendo en cuenta las características que encierra este tipo de actividad en la búsqueda teórica relacionada con el tema que se aborda, fue sumamente necesario profundizar en el enfoque histórico de Vigotski. En su obra se encuentran ideas que son muy importantes y constituyen el fundamento de la propuesta.

La actividad del juego en un medio social en activa interacción con otras personas a través de variadas formas de colaboración y comunicación y por tanto de una forma u otra tiene un carácter social. Dado el carácter sociocultural de la actividad lúdica se hizo necesario profundizar en el mecanismo de la conversión de lo Inter en intrapsicológico, o sea, la interiorización del proceso psíquico, porque la constitución de la propia función psíquica superior se manifiesta entre los hombres y en sí mismo.

La transición del carácter interpsicológico de los procesos psíquicos a su condición de proceso interno intrapsicológico según Shuare implica una revolución en la comprensión de lo psíquico. "En el desarrollo psíquico del estudiante toda función aparece en acción dos veces, en dos planos: primero en lo social y luego en lo psicológico, primero entre las personas como una categoría intersíquica y luego dentro del estudiante como una categoría intersíquica." Shuare, M., (1990:43).

En esta relación se establecen conceptos y relaciones conceptuales de gran interés para el desarrollo de juego.

- Zona de desarrollo próximo.
- Relación pensamiento lenguaje.

Vigotski, considera dos niveles evolutivos:

- El de las capacidades reales que posee un individuo.
- El de las posibilidades de aprender con ayuda de los demás.

La diferencia entre estos dos niveles es a lo que llaman zona de desarrollo próximo.

La distancia entre el nivel real del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto y la de un compañero. Como se observa comprende los planos inter e intrapsicológico.

La determinación de esta zona permite caracterizar el desarrollo de forma prospectiva (lo que está en el curso de maduración), lo cual permite trazar un futuro inmediato del estudiante, su estado evolutivo, dinámico. De esta manera se puede comprender cómo el sistema educativo en su puesta práctica debe ayudar a los estudiantes a expresar lo que por sí solos no pueden hacer, en desarrollar en su interior aquello de lo que carecen intrínsecamente en su desarrollo.

A partir de las interacciones que se producen en el micro medio institucional y de la clase, de los tipos de actividades que en ella se desarrollan, es que se puede explicar el proceso de formación de la personalidad. Gran importancia tiene la aplicación de esta concepción al proceso de asimilación del aprendizaje y sus efectos para el desarrollo de la personalidad a partir de la afirmación “que el buen aprendizaje es aquel que precede al desarrollo”.

Relacionado con estas ideas, Vigotski (1968:23) reflexionó sobre la importante función de diagnóstico que cumple el juego, ya que permite que el estudiante se proyecte espontáneamente tal y como lo es, en las relaciones interpersonales y comunicativas.

El juego precisa el déficit cognoscitivo y de aprendizaje, así como las potencialidades creativas a partir del análisis de la zona de desarrollo próximo. Constituye un mediador de diferentes niveles de ayuda que realizan los estudiantes para determinar las posibilidades del desarrollo potencial.

La concepción histórica cultural permite comprender el aprendizaje como una actividad social y no solo como un proceso de realización individual, por lo que

juega un importante rol el vínculo entre actividad y comunicación para el desarrollo de la personalidad y sirve como orientación teórica en este estudio.

Otras ideas sobre la implicación de la actividad lúdica fueron aportadas por la psicóloga A. A. Liublinskaia quien prestó gran atención al análisis del juego como la actividad multifacético cognoscitiva práctica del estudiante. Ella caracterizó el juego como la forma de adquirir y precisar los conocimientos como el medio eficaz para asimilarlo, como la forma de pasar del desconocimiento al conocimiento.

Con relación a la importancia del juego como actividad pedagógica cabe destacar los trabajos de L. Bozhovich, los que evidencian, que al desarrollar en los juegos los intereses cognoscitivos de los adolescentes se contribuye a que la curiosidad se convierta en el afán de saber, a la educación de la capacidad de observación, de la ingeniosidad, al desarrollo de la imaginación, de la memoria, del lenguaje, a la formación de la personalidad.

Importantes aportes sobre la temática fueron dados por Jean Piaget quien ve en el juego la expresión y la condición de desarrollo del estudiante, destacando cómo cada etapa de su desarrollo está vinculada con cierto tipo de juego. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del estudiante.

Estas ideas son de necesaria observación para la construcción de los juegos, ya que no se puede lograr la estimulación de los estudiantes con actividades que estén desfasadas con su edad.

La pedagogía norteamericana también hace uso de esta actividad y asume al juego como un elemento de gran valor en el trabajo educativo de los escolares.

Son notables los estudios y prácticas de Margarita. E. Wells, con sus conocidos proyectos o juegos de familia, la tienda y la ciudad; los juegos de Martha Porter y los practicados y dados a conocer por Jessie. B. Collage de la universidad de Columbia. En su práctica desarrollaron juegos de dramatizaciones de notable valor pedagógico.

Resulta significativo destacar como nuestra pedagogía también a través de toda su historia ha reconocido el valor que tiene este tipo de actividad como vía afectiva en el desarrollo de la educación. Dentro de los más que aportan en este sentido, se destacan las ideas desarrolladas por Félix Varela el cual se pronunció en más

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

José Martí también abogó por el empleo de los juegos en la vida de los adolescentes y jóvenes al lo cual le concedió una importancia extraordinaria. A esta actividad se refirió en muchos de sus textos pedagógicos destacando sus posibilidades ilimitadas para conocer el mundo que nos rodea, como una forma de interacción social donde se contrae determinadas relaciones que los acerca y los educa. Con relación a ellos expresó: " Los adolescentes viven cuando juegan y jugando aprenden a vivir."(Martí, José., 1989:86)

Mención especial requiere Manuel Valdés Rodríguez que se destacó por ser uno de los primeros educadores en reclamar en los horarios estudiantes un lugar para la educación Física y las actividades estudiantes creativas ente las que se destacan distintas formas de interacción social de los alumnos dentro de las cuales debían ocupar un lugar especial el juego.

Enrique José Varona, (1933:84) le concedió especial importancia a la introducción en las clases de los juegos vinculados al sistema de enseñanzas en grupos estudiantes con el objetivo de habitar la rutina y estimularse la creatividad. Alfredo Manuel Aguayo (1917:78) en su libro de Pedagogía, dedicó un capítulo al tema graduación de los alumnos y en este destaca el papel de los juegos en el trabajo grupal.

Como puede apreciarse la actividad lúdica ha sido centro de atención de pedagogos y psicólogos de diferentes épocas, latitudes, idiomas y tendencias filosóficas. Todos coinciden en el valor que posee esta actividad para incentivar la motivación de los alumnos por el aprendizaje; por lo que consideran un importante recurso didáctico en diferentes materias de enseñanza.

Del estudio realizado se puede inferir que el juego es reconocido como una herramienta pedagógica de elevado valor. Por su propio contenido provoca el

despliegue de emociones dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los escolares, potenciando el desarrollo de sus capacidades intelectuales.

Los psicólogos afirman que la condición fundamental para que surja la motivación en las clases, está relacionada con el desarrollo de la emotividad que las mismas pueden lograr. Por eso no es casual que lo emocional y lo intelectual se estudien en psicología como un todo orgánico. De ello se deduce que las impresiones emotivas de la personalidad son un factor importantísimo que fortalece la motivación.

Esta afirmación conduce a la necesidad de profundizar en el vínculo de lo cognitivo con lo afectivo como principio psicológico en el cual se sustenta la propuesta de juegos didácticos, teniendo en cuenta la significación que tiene la actividad del juego y su implicación para el desarrollo de la motivación.

El aprendizaje es una actividad específica humana que se realiza mediante la ejecución de diferentes acciones por parte del hombre: de movimiento, de escritura, de lenguaje, de trabajo, de juego, etc. Precisamente hacia una de estas actividades que contribuyen a lograr que el hombre realice su aprendizaje, se centra la atención en esta investigación. Gran importancia se le concede, por las posibilidades que brindan al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo, a la actividad lúdica.

Muchas personas asocian la actividad del juego a una simple diversión; sin embargo representa una actividad mucho más importante. A través de él se establece una relación con el medio natural y social de incalculable valor para su desarrollo integral.

Mejor que cualquier otra actividad, propicia el aprendizaje, porque constituye un todo coherente, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales, (percepción, imaginación, memoria, pensamiento, lenguaje.)

Durante los primeros años de vida es vital, constituye la actividad más importante que se realiza, ocupando una gran cantidad de tiempo. A partir de él el estudiante comienza a interactuar con el medio que le rodea, a relacionarse con sus semejantes, a conocer determinados aspectos que hasta ese momento desconocía, a desarrollar determinadas habilidades, a respetar determinadas

normas. Durante la etapa escolar, aunque el estudio pasa a ser la tarea fundamental, el juego sigue teniendo un alto grado de significación y aunque cambia de matices sigue inspirando el mismo atractivo, disfrute, placer, distracción, entretenimiento.

El juego es un fenómeno multifacético, que tiene un papel predominante en el desarrollo de la personalidad. Es de naturaleza social y lo suscita la aspiración desconocer lo nuevo del mundo circundante. En el juego, el fruto del ser humano avanza en su desarrollo intelectual a pasos agigantados.

Por lo que representa esta actividad en la vida de todos los seres humanos y por sus implicaciones en la conformación de muchos rasgos de la personalidad de cada individuo, un gran número de especialistas ha profundizado en su estudio. Como resultado de ello han surgido múltiples definiciones sobre el juego aunque hay muchos autores que no llegan a elaborar una definición y lo que hacen es describir sus rasgos más característicos.

El holandés J. Huizinga define de forma general el juego “como una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y prevista de un fin en si, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida cotidiana.”(Fernández Díaz, Ana., 1999:3) Sobre la base de esta definición el francés Roger Caillois precisó algunas de las características que permiten distinguir el juego de otras prácticas humanas, entre las cuales destacó:

- **Su carácter libre:** el juego no admite participación obligatoria de los jugadores para que no pierda su carácter de división atractiva.
- **Actividad separada:** al estar circunscrita a límites de espacio y tiempo.
- **Carácter incierto:** su desarrollo no puede determinarse y su resultado no puede fijarse previamente.
- Actividad reglamentada al estar sometida a reglas convencionales.
- De **carácter ficticio:** al sustentarse en el desarrollo imaginativo de los jugadores.

Uno de los psicólogos que más aportó a la teoría del juego, fue L.S.Vigotski, (1968:86). Él conceptualizó esta actividad “no como el simple recuerdo de lo vivido, sino el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción, partiendo de ellas, de una realidad que corresponde a las demandas e inclinaciones del proceso del estudiante.”

Como se aprecia en esta definición, el juego es una actividad social con una fuerte carga de imaginación y fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los adolescentes que se erige sobre las experiencias acumuladas por ellos y que responde a determinadas necesidades de realización a partir del contexto en el cual se desarrolla. Otros autores lo sintetizan en sus características más significativas. Para ellos el juego es distracción, diversión, investigación, creación, evolución.

El juego crea placer, efectividad, entusiasmo. Genera imaginación, fantasía, ingenio, comunicación, y aporta información y experiencia al tiempo que ejercita habilidades físicas e intelectuales. El juego es un medio de desarrollo intelectual del estudiante, de su lenguaje, imaginación, juicios y conclusiones, de ahí el alto valor educativo y las grandes posibilidades que ofrece para el aprendizaje.

Por las grandes ventajas que ofrece, la didáctica lo ha asumido como una vía muy efectiva para lograr despertar las motivaciones, desarrollar los diferentes intereses cognoscitivos, el desarrollo de habilidades y hábitos en el proceso docente. Es en los juegos didácticos donde se combina a plenitud la enseñanza con la actividad lúdica. El valor didáctico de su uso está dado por el hecho de que en el juego se cambian diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, óptima participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia y carácter problémico. El juego a pesar de ser una actividad de gran antigüedad y de ofrecerle inmensas posibilidades de desarrollo al hombre, no siempre fue sumido de igual manera a través de la historia.

#### **1.4. El juego y su importancia para elevar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.**

Son múltiples las potencialidades que brindan los juegos desde el punto de vista educativo y cognoscitivo, si se trabajan adecuadamente por los docentes, ya que estos permiten la asimilación de información, la aplicación y reafirmación de los conocimientos con lo cual se logra el desarrollo de las capacidades intelectuales de los participantes.

El juego como instrumento pedagógico se convierte en una fuerza propulsora capaz de potenciar el caudal cognitivo y afectivo que almacenan nuestros estudiantes y que es necesario descubrir y desarrollar. ¿Qué ventajas ofrece la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico del escolar.
- Convierte el estudio en una actividad placentera acorde con las características psicológicas del estudiante.
- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los educandos.
- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- Es una fuente de intercambio social y desarrolla sentimientos como la cooperación, lealtad, seguridad en sí mismo, estimula la emulación paternal, y el espíritu crítico y autocrítica.
- Garantiza el trabajo independiente de nuestros estudiantes.
- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.
- Según el tipo de sociedad, el juego se integra o no a la educación, es aceptado y estimulado, o bien rechazado, como obstáculo a la formación del estudiante.

Al desarrollar en los juegos los intereses cognoscitivos, contribuimos a que la curiosidad que ellos sienten se convierta en el anhelo de saber, eleve la capacidad de observación y de imaginación. Los intereses cognoscitivos en tales casos, se convierten en una necesidad de complementar los conocimientos que poseen, de profundizarlos y ampliarlos. Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el profesor y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El

juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades estudiantiles y cotidianas compulsivas.

Así, convencido de que el juego es una necesidad vital para el alumno y constituye a la vez un espacio reservado "aporte" y la primera de las instituciones educativas, el profesor empezará a dar cabida al juego, incluso antes de buscar la manera de integrarlo a su pedagogía. Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los de los estudiantes pueden responder a esos objetivos.

Aunque el juego y el aprendizaje se siguen viendo, con cierta frecuencia, como contradictorios, se ha llegado entre tanto, al convencimiento de que estas actividades fundamentales de la vida se encuentran en relación recíproca. Esta concepción condujo entre otras cosas, a que el juego se integrara en mayor grado al aprendizaje escolar, se aprovechara inclusive de forma planificada y sistemática para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje y acorde a las características y necesidades de los estudiantes. Lo común entre actividad lúdica y el aprendizaje consiste en que ambas se promueven y tienen lugar procesos fundamentales de aprendizaje, pues en ellos siempre hay que vencer determinadas exigencias especiales. Esta es precisamente la base teórica de todas aquellas concepciones en las que, en principio, se considera posible "envolver", a modo de juego, las experiencias escolares.

Sin embargo, los procesos de aprendizaje en la actividad presentan diferencias considerables, que deben verse, primeramente, en relación con determinados factores motivacionales. Muchos procesos cognitivos transcurren en el juego fácilmente y de forma intensiva y eficaz. Esto será relacionado con el ánimo emocional positivo que se alcance en él.

De esta forma, ni debe sustituirse la actividad de aprendizaje dirigido a objetivos concretos, ni puede pasarse por alto el juego; ambas tienen su propio valor específico en el desarrollo del estudiante. El juego también puede introducirse predeterminadamente en forma de los llamados juegos didácticos de aprendizaje que no deben ser impuestos al alumno, sino que debe aceptarlos por su propio

gusto. El juego didáctico no es exactamente, "libre", sino "un juego de reiteración" al servicio de objetivos didácticos.

Los juegos propuestos no tienen que agradar a todos los estudiantes por igual, no todos desean jugar lo que el profesor prevé y puede suceder que lo experimente como juego real o como una tarea habitual del aprendizaje. La utilización de los juegos didácticos constituye un propósito pretencioso en la mayoría de las cosas requiere dedicarse a la reflexión, y que con frecuencia hay que concebir y organizar nuevos juegos en dependencia del objeto de aprendizaje concreto y de sus exigencias.

Solo puede abogarse por juegos didácticos si se logran traducir los objetivos y contenido de la enseñanza a una concepción lúdica que, por un lado resulte eficiente para el aprendizaje, y por otro, provoque el placer de los alumnos en el juego.

Con frecuencia resultan favorables como juegos de aprendizaje, los de reglamentaciones como son: dominó, barajas y rompe cabezas; entre otros, ya que aquí contenidos específicos se integran a sistemas de reglas conocidas, de modo que el alumno, al aplicarlas tiene que operar a la vez con conocimientos de varias asignaturas. En la utilización de juegos didácticos debe prestársele atención a la diversidad y variedad, tanto en lo concerniente a la participación de las personas (juegos individuales, en parejas o en grupos), como también a los tipos y formas de juego. Mientras más difícil es un juego, mayor importancia adquieren los procesos de aprendizaje orientados a objetos concretos. Cada nuevo juego requiere aprenderlo previamente, aunque también se aprende mediante su práctica. En las relaciones recíprocas de la actividad lúdica y la del aprendizaje, es fácilmente posible que ambas se integren plenamente a que una se desencadene a la otra. Mediante ella se transforma la calidad de la actividad en lo fundamental. El aprender un idioma extranjero es trabajo arduo. Su esfuerzo es requerido a cada instante y debe ser mantenido sobre una larga temporada. Los juegos ayudan y animan a muchos estudiantes a sostener su interés y surtir efecto. Los juegos también ayudan al profesor, a crear contextos en los cuales el idioma es muy útil y significativo. Los estudiantes quieren tomar parte y al hacer eso

deben entender qué dicen los otros o han escrito y deben hablar o deben escribir para expresar su punto de vista o dar información. El aprender un idioma extranjero es una tarea dura que algunas veces puede ser frustrante. El constante esfuerzo está obligado a entender, producir y manipular la lengua deseada. Los juegos altamente motivan desde que tengan gracia y al mismo tiempo sean desafiantes. Estos pueden usarse para practicar en todas las habilidades del idioma y en muchos tipos de comunicación.

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

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

- Los juegos son una suspensión de bienvenida de la rutina usual de la clase de idioma.
- Los juegos motivan y provocan desafíos por aprender.
- Aprender un idioma precisa una gran cantidad de esfuerzo. Estos ayudan a los estudiantes a hacer y sostener el esfuerzo de aprendizaje.
- Los juegos proveen práctica del idioma en las diversas habilidades: hablar, escribir, escuchar y leer.
- Animar a los estudiantes a interactuar y a comunicarse.
- Crean un contexto significativo para el uso del idioma.

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

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

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

La primera parte, los juegos traen relajación y diversión para los escolares. Así ayudan a que ellos aprendan y retengan nuevas palabras más fácilmente. En segundo lugar, jugar usualmente amplía la competencia acogedora y ellos mantienen a los escolares interesados. Estos crean la motivación para el aprendizaje del Inglés, quedan involucrados y participan activamente en las actividades educativas. La tercera parte, los juegos de vocabulario traen un contexto realmente mundial en el aula, y realzan el uso del Inglés de una forma más flexible y comunicativa. Por consiguiente, el papel de los juegos en el vocabulario educativo no puede denegarse. ¿Por qué se usa el juego durante la clase? “Los juegos son entretenidos y a los estudiantes les gusta jugarlos, a través de los juegos los estudiantes experimentan, descubren, e interactúan s ambiente”.Lewis, (1999:56). El juego añade variación para una clase y aumenta la motivación. A través de los juegos los estudiantes pueden aprender Inglés de la misma forma que aprenden su lengua materna sin ser conscientes de ello, así sin tensión nerviosa, pueden aprender bastante.

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

**AFECTIVOS:**

- Promueven el uso creativo y espontáneo del idioma.
- Promocionan competencia comunicativa.
- Motivan.
- Divierten.

**COGNITIVO:**

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

**DINÁMICA:**

- El estudiante como centro.
- El profesor actúa como facilitado.
- Fomenta participación entera de la clase.
- Promociona competencia sana.
- Utiliza las cuatro habilidades.
- Precisa preparación mínima después del auge.
- Fácilmente ajustados para la edad, nivel e intereses.

**1.5 Los estudiantes de Secundaria Básica: Caracterización necesaria.**

La adolescencia es una etapa de transición del desarrollo de la personalidad, donde se afianzan sus rasgos privativos específicos y propios. El adolescente es una personalidad en desarrollo, en un proceso de constantes cambios y transformaciones que se caracterizan por lo que es y está dejando de ser a la vez.

Al analizar la personalidad del individuo, hay que considerar la situación social del desarrollo, es decir la dinámica entre lo interno y lo externo a través de la actividad y la comunicación. Junto a las condiciones sociales juegan un papel importante la historia singular del individuo, su experiencia personal, características anatómo-fisiológicas, y otros factores propios de cada persona.

Este concepto tiene una especial significación en la adolescencia porque surge una serie de posibilidades psicológicas nuevas que permiten a los que lo rodean plantearle mayores y nuevas exigencias, y concederle derechos adecuados, sobre

todo el derecho de la autonomía, una estabilidad mayor en sus objetivos y el surgimiento de formas relativamente estables.

El cambio más importante en la situación social del desarrollo de los adolescentes consiste en el nuevo papel que en esta etapa comienza a desempeñar el colectivo de alumnos, como lugar privilegiado de interacciones dinámicas entre las personas. El grupo se convierte en la expresión de todas las proyecciones, sentimientos y necesidades de los que conviven en él; debido a ello la escuela se transforma en el espacio socializador más importante del adolescente y, por tanto, el lugar idóneo para reforzar su preparación para la vida.

Comprender los nuevos rasgos de la personalidad del adolescente y su concepto general requiere distinguir la situación objetiva en su sistema de relaciones y actividades, determinar cual es su actitud hacia los que lo rodean y especialmente hacia su posición.

En este proceso la riqueza del contenido de la autovaloración del adolescente, así como el contenido de las valoraciones que los demás hacen de él, se convierte en el elemento fundamental para la autorregulación de la conducta social. Álvarez, (1995,3).

Varios autores han dado diferentes criterios sobre el período que abarca esta etapa. Unos consideran que entre los 11 y 15 años de la vida, otros entre los 10 y 20, y otros entre los 12 y 18 años. Independientemente de la clasificación que se asuma al estudiante de Secundaria Básica se encuentra en esta difícil etapa, y siguiendo los criterios actuales, en el primer estadio que es, además el más crítico. Estos criterios son relativos, ya que cada estudiante constituye algo singular y pueden adelantarse o atrasarse, si embargo, es posible determinar rasgos comunes que caracterizan a las personas en esta fase de desarrollo.

Los cambios anatómicos y fisiológicos que experimenta el organismo durante la pubertad tienen gran repercusión psicológica en el adolescente, así como connotaciones en el medio familiar y social en el que se desenvuelve. Aparece la menarquía, las primeras eyaculaciones, se transforma todo el cuerpo, que se

asemejará al final de esta etapa al de una mujer o un hombre, con las capacidades biológicas necesarias para la respuesta sexual y la reproducción.

Los procesos cognitivos (memoria, percepción, atención, imaginación, pensamiento) experimentan diferentes cambios. Se desarrolla en un mayor nivel la capacidad de operar con conceptos más abstractos, el razonamiento verbal y las formas lógicas del pensamiento, tiene una visión más a largo plazo, más crítica, que se manifiesta tanto en la esfera intelectual como en la de los valores éticos, en las nociones y gustos estéticos.

En cuanto al desarrollo social participa en diferentes grupos sociales, de los que prefiere el de sus coetáneos, necesita ser aceptado en este, intelectualmente es capaz de realizar razonamientos abstractos cada vez más complejos.

En el plano moral comienza un nuevo momento de gran interés para el desarrollo. El adolescente amplía significativamente el espacio de su intencionalidad, así como la responsabilidad por su comportamiento, con los cuales refuerza la necesidad de desarrollar su propia identidad. Álvarez; (1995:3).

Se crean patrones o modelos de valoración y autovaloración, se pasa a un nuevo nivel de autoconciencia, cuyo rasgo característico es la capacidad y necesidad de conocerse de autoafirmarse, y autodirigirse. La autoconciencia es la formación psicológica más importante de la adolescencia.

Comienzan a desarrollarse aquellos procesos que conducen a la formación de puntos de vista y orientaciones valorativas, relativamente estables e independientes, un sistema de actitudes hacia lo que lo rodea y hacia las valoraciones de sí mismo, y el sujeto se va emancipando de la influencia directa de los adultos, haciéndose más independientes.

Una de las principales aspiraciones de la edad es encontrar un lugar de reconocimiento, aspirar a la independencia, a la autodirección, los maestros pueden favorecerla en la misma medida en que los apoyen para lograrlo. Parte fundamental de este objetivo es la asimilación consciente de los valores esenciales de la sociedad en que viven y las exigencias del momento históricos

social en que se forma y en esto es precisamente donde los maestros juegan un papel muy importante.

A diferencia del escolar pequeño, donde los niños aprenden básicamente cualidades, derivadas del aspecto externo que caracterizan a sus compañeros como modelos, entre los adolescentes los primeros lugares lo ocupan aquellos actos y cualidades que caracterizan el nivel moral del desarrollo de la personalidad y que en su opinión debe poseer el compañero, como valor, tenacidad, rasgos de voluntad, sentimientos de cooperación.

No obstante, el adolescente necesita "...un modelo externo para orientar su conducta, pues sus perspectivas individuales aún no son lo suficientemente fuertes para formar un ideal cuyo centro sea el sujeto mismo, fundamentado en sus principales objetivos y aspiraciones futuras...". González Rey (1900,99).

Propio de esta etapa es el vínculo predominantemente afectivo con el ideal moral. Los encargados de su formación deben conocer los ideales morales de los adolescentes para satisfacerlos siempre que sea posible. En estas edades surge un nuevo sistema de exigencias y nuevos criterios de valoración.

Los valores en la adolescencia se manifiestan vinculándose más con las fuerzas sociales, se acepta en ocasiones una mentira piadosa para preservar los sentimientos de alguien.

El medio social es portador de todo lo que la sociedad ha acumulado hasta ese instante, sin embargo, esto no influye mecánicamente sobre su conducta, con su existencia en sí no provoca la asimilación ni los cambios de actitudes y valores.

La adolescencia es una gran experiencia de conocimiento, tanto en el mundo escolar como social, que trae consigo la adquisición de nuevas formas de relacionarse con otros, la apertura a nuevas actividades sociales y valores más amplios que permitirán avanzar con pasos firmes hacia los nuevos horizontes de la juventud que son de gran utilidad para el desarrollo de juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés , siendo muy beneficioso en el logro de un mejoramiento de las habilidades básicas del idioma

## **CAPÍTULO II: LA ELEVACIÓN DE LA MOTIVACIÓN POR LAS CLASES DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO: JUEGOS DIDÁCTICOS. RESULTADOS.**

### **2.1 Constatación inicial del problema. Resultados.**

Durante la etapa inicial de esta investigación se hizo necesario la aplicación de variados instrumentos para adentrarse en el problema científico que se investiga: **análisis documental** (anexo 2), entrevista (anexos 3). **Observación al desempeño de los estudiantes** (anexo 4 y 5).

Dentro de los documentos revisados se encuentran: el Modelo de escuela Secundaria Básica, los programas y libros de textos, de la asignatura Inglés para el séptimo grado de esta enseñanza. Este análisis corroboró lo siguiente:

En el **Modelo de escuela Secundaria Básica**, se plantea con fuerza como fin y objetivo la formación básica e integral del adolescente cubano, sobre la base de las asignaturas diseñadas para este nivel. Rojas, C (2008: 6).

En los **programas** de esta disciplina aparecen objetivos dirigidos a incentivar el aprendizaje del idioma Inglés, a partir de las características psicopedagógicas de los estudiantes, de forma tal que posibilite cierta motivación hacia los contenidos de esta disciplina, preparándolos para la vida.

No existen **libros de textos de Inglés** para este grado. Solamente cuaderno de trabajo con actividades formales que responden a algunos de los objetivos del grado. Además los estudiantes no poseen diccionarios para esta asignatura, lo que dificulta aún más su aprendizaje.

Posteriormente se aplicó una **entrevista a los estudiantes**, con el objetivo de constatar el estado de los intereses cognoscitivos de los escolares en la asignatura de Inglés obteniendo las siguientes regularidades:

- El 56% de la muestra confiesan que no le agradan las clases de Inglés. Este resultado está muy relacionado con el segundo ítem, donde el 66,6% de la muestra, plantea que no les gusta la forma en que son impartidas las clases después de concluir el video.

- En la fundamentación realizada en este aspecto expresan, la poca realización de actividades que hagan más amenas, activas e interesantes las clases y el poco tiempo con que cuentan para ejercitar con el profesor del aula, el contenido impartido en las video- clases.
- En el ítem, tres se aprecia como la mayor parte de los estudiantes, se proyectan por una clase de Inglés que sea más participativa, que le permita disponer de un conjunto de medios que visualicen mejor la información que se enseña, para que no le resulte tan abstracta, que sean más interactivas y puedan intercambiar sobre los contenidos de la clase con sus compañeros y el profesor del aula. Llama la atención que el 66.6% de la muestra aboga por la introducción de juegos didácticos dentro de las actividades docentes.
- En el ítem, cuatro es significativo que el 13.3% de los estudiantes no reconozcan la importancia que tiene poseer conocimientos acerca de otra lengua, en este caso del Inglés. De ello se infiere el desconocimiento que poseen sobre la importancia práctica que tienen los conocimientos de una nueva lengua y todo lo que ella aporta al desarrollo de una cultura general en el hombre.
- En el ítem, cinco el 70% de la muestra niega la necesidad de conocer más sobre el idioma Inglés, a pesar de la utilidad que estos conocimientos les puedan proporcionar en un momento determinado.
- En el ítem seis se observa como la mayor parte de los estudiantes de la muestra, el 66.6% se inclinan por las preguntas de fáciles respuestas, reflejando de esta forma una escasa aceptación por los ejercicios que poseen mayores niveles de complejidad. Esto se encuentra estrechamente relacionado con la información obtenida en el ítem 7, donde la mayor parte de los estudiantes, el 66.6% de la muestra denota insuficiente constancia, al reflejar el poco esfuerzo mental que realizan para resolver los obstáculos que se presentan dentro de las tareas docentes a que se enfrentan.

De esto se infiere el acomodamiento que han ido alcanzando durante el desarrollo de una práctica pedagógica predominantemente reproductiva, que mutila poco a

poco el desarrollo intelectual de los educandos al privarlos del deseo de enfrentarse con ejercicios de difícil solución a través de métodos que los motiven y de esta forma poder vencer las dificultades que se les presentan, de una forma amena.

Finalmente se aplicó una **guía de observación** dirigida a los estudiantes con el fin de constatar el estado de los intereses cognoscitivos de los mismos durante el proceso de enseñanza aprendizaje del Inglés. Para la elaboración de la misma se tuvieron en cuenta las dimensiones e indicadores que se establecieron para medir fundamentalmente el nivel de motivación de los educandos durante las clases de Inglés, los cuales fueron determinados de acuerdo al análisis efectuado y las variables declaradas, aunque también se tuvo en cuenta en esta observación los tres momentos de la clase. Los resultados se reflejan a través de la siguiente tabla.

- En el análisis del **indicador 1.1 Atención durante la clase** se observa cómo de un total de treinta alumnos que conforman la muestra seleccionada, cinco que representa un 16,6%, atiende con mucha frecuencia durante la clase, ubicándose en un nivel alto, mientras que tres estudiantes que representan el 10% de los que participan en este estudio se ubican en el nivel medio. El resto es decir el 73.3% de la muestra alcanzan el nivel bajo.
- Se observó en el **indicador 1.2 Concentración en la solución de tareas**, diez estudiantes se concentran a veces durante la misma para un 33,3%, y el resto para un 66,7% de la muestra nunca se concentran, en su mayoría, después de la video clase.
- Además se puede apreciar en los resultados del **indicador 1.3 Participación durante la clase** la baja participación de los estudiantes de forma activa durante la clase, ya que doce estudiantes para un 40% de representatividad no participan nunca en clases ubicándose en el nivel bajo, seis para un 20% participan de forma ocasional y el resto, es decir el 40% de la muestra participan de forma activa durante las diferentes actividades.

- Es observable también en el **indicador 2.1** (Empeño y esfuerzo personal) a Actitud que asumen los estudiantes durante la clase, cinco estudiantes que representan el 16.6% de la muestra se ubican en el nivel alto, mientras que el resto alcanzan los niveles medio ,3 estudiantes para un 10% de representatividad) y bajo 22 para un 73.3% de los que participan en este estudio.
- Solo siete estudiantes para un 23.3% se muestran satisfechos durante las clases, alcanzando el nivel alto. El 33.3% se ubican en el nivel medio, pues no siempre se muestran satisfechos y el resto ya que nunca se muestran alegres y satisfechos. El resto es decir el 53.3% de la muestra se inscriben en el nivel bajo, ya que se muestran poco interesados, y exhiben un nivel muy bajo de satisfacción respecto a las actividades que reciben en la asignatura de Inglés.

En los datos arrojados como resultado de la aplicación de esta técnica, los estudiantes manifiestan muy poco nivel de preferencia por el Inglés. Sólo ocho de ellos se siente atraído por los contenidos que en ella se enseñan, colocando la asignatura en la segunda posición, lo cual representa el 26,6% de la muestra seleccionada. En la tabla se aprecia como la mayor parte de los alumnos colocan a esta asignatura después del quinto lugar en el ordenamiento realizado. Ellos representan un 73,3% de la muestra. Por delante del Inglés colocan otras asignaturas como la Computación, la Matemática, el Español, la Geografía, Ciencias Naturales, un gran número de ellas están colocadas dentro de las asignaturas priorizadas para este nivel de enseñanza.

Otro método aplicado fue el análisis del producto de la actividad a través de la construcción de textos (Anexo 5) que respondiera a los títulos” En las clases de Inglés”, “El Inglés es...” y “Para mi el Inglés...”.

En los textos elaborados se expresan juicios y reflexiones propias, al destacar que les gustaría que las clases fueran más entretenidas, además de expresar el poco interés hacia la asignatura por resultarles muy difícil e innecesaria y la pobreza de vivencias afectivas que se generan durante la clase. La mayoría no reconoce la importancia que representa el aprendizaje de este idioma, por lo que no lo reciben

las clases con agrado y plantean además, que a pesar de sentirse a gusto durante la video clase, en la mayoría de las ocasiones se sienten aburridos.

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

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

La presente propuesta va dirigida a los estudiantes de séptimo grado de la ESBU Julio Sotolongo Hernández, en la misma se incluyen juegos didácticos encaminados a elevar la motivación de los estudiantes de séptimo grado hacia el estudio del Inglés.

Para su elaboración se tuvo en cuenta las dificultades presentadas en el diagnóstico inicial, las características psicológicas de los estudiantes y los objetivos generales de la asignatura en el grado, así como los correspondientes a cada unidad

La propuesta incluye juegos didácticos para elevar la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado en las que los profesores transitan por etapas que parten de la creación de una sólida base informativa imprescindible hacia un mayor acercamiento a la asignatura y de esta a la ejecución del trabajo docente. Su concepción descansa sobre presupuestos teóricos-metodológicos que sustentan la teoría de los juegos, tienen su base en las ciencias como la filosofía, la pedagogía, la sociología y la psicología.

El Marxismo Leninismo le aporta sus propias leyes, manifiesta la dialéctica entre teoría y práctica teniendo en cuenta la relación sujeto-objeto en la que juega un papel importante. En lo psicológico lo planteado por LS Vigotsky, (1896-1934) que las actividades tienen el carácter mediatizado de la psiquis humana en la que subyace la génesis de la principal función de la personalidad: la autorregulación y su papel en la transformación de la psiquis, función que tiene como esencia la unidad de lo cognitivo y lo afectivo, elementos psicológicos que se encuentran en la base del sentido que el contenido adquiere para el sujeto, de esta forma el contenido psíquico sobre la base de la reflexión se convierte en regulador de los modos de actuación. , además de lo planteado en la Teoría de la Actividad de A.N. Leontiev para retomar la acción y profundizar en su estructura donde los juegos: constituye el proceso subordinado a una representación del resultado a alcanzar, o sea, a una meta u objetivo conscientemente planteado. (Bermúdez Morris, R., 2004: 182).

Su fundamento sociológico estriba en la concepción de la educación como factor de cambio, desde el punto de vista pedagógico se sustenta en la necesaria interrelación entre instrucción, educación y desarrollo, así como en el papel de la práctica de los juegos y su vínculo con la teoría para lograr la motivación por las clases de Inglés en los estudiantes de séptimo grado.

Estos juegos que se realizaron permitieron que los estudiantes lograren un mayor nivel de desarrollo próximo que garantiza el nivel deseado en un tiempo determinado.

El éxito de estos juegos permite la motivación por las clases de inglés . En las preparaciones metodológicas se abordan aspectos de contenido con el propósito de elevar el nivel científico-teórico y práctico de los estudiantes

En la planificación de los juegos se tuvo en cuenta su **Carácter flexible**, ello significa que se puede modificar gradualmente en la propia actividad. Además no se considera como un proceso cerrado y acabado, sino todo lo contrario es susceptible ,amena, de hacerle cambios, adaptaciones en dependencia de los gustos y preferencias de los estudiantes y el diagnóstico, el **Carácter dinámico** de estos juegos se concibieron abiertas al cambio desde la perspectiva de considerar

una permanente fluctuación, que va desarrollando su trayectoria a través de sucesiones reorganizaciones teniendo en cuenta las necesidades y potencialidades de los estudiantes así como su **Carácter socializado**: las cuales a través de estos juegos los estudiantes, tomaron muy presente los criterios, juicios, y opiniones de los demás .

Como puede apreciarse, la investigación evidencia condiciones propicias para poner en practica Juegos didácticos para elevar la motivación.

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

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

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

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

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

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

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

#### **Requisitos psicopedagógicos de los juegos:**

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

#### **Requisitos metodológicos de los juegos:**

- Siempre tienen que propiciar la formación de conocimientos y desarrollo de habilidades tanto generales como específicas en la asignatura donde sean utilizadas.

- Tienen que complementar, ampliar y profundizar el contenido de enseñanza que abarca la asignatura de inglés.
- En el juego didáctico no se indica de manera directa al estudiante la tarea cognoscitiva, esta se incluye dentro de la propia actividad lúdica y se escoge al azar.
- Tienen que estimular la motivación por aprender, así como el desarrollo de la independencia cognoscitiva.
- Requisitos organizativos de los juegos:
- Deben exigir o propiciar la actividad individual y colectiva: yo solo o con los demás. Por eso es importante que en la conformación de los equipos de trabajo, se logre que los miembros se agrupen teniendo en cuenta el nivel de desarrollo alcanzado en la asignatura. Es factible que en cada equipo militen estudiantes con desigual calidad en el aprendizaje, lo que permite garantizar los niveles de ayuda necesarios dentro del grupo. Además debe haber una distribución pareja de las fuerzas en los subgrupos creados para que no se presenten grandes desniveles en la confrontación lúdica y así evitar la pérdida de interés de los miembros del equipo en desventaja.
- Deben cumplir determinadas reglas que el docente planifica y discute con los estudiantes, las que son aprobadas antes de iniciarse la actividad lúdica. Esto es muy importante ya que además de contribuir a la formación del juego, propicia el fomento del respeto entre los participantes, la cortesía, el espíritu crítico y autocrítica entre determinadas violaciones del reglamento.
- Se estructuran para mantener un orden en la participación de los escolares durante el desarrollo de la actividad lúdica. Esto asegura la disciplina dentro del juego.
- Familiarizar a los alumnos con el juego antes de dejarlos solos en su desarrollo.
- Evitar corregir las jugadas erróneas de los alumnos, excepto cuando no se respeten las reglas del juego.

Para la confección de los juegos didácticos se propone la siguiente **estructura**:

- Nombre del juego.
- Objetivos
- Materiales que se utilizan.
- Presentación.
- Declaración del juego.
- Propuestas de actividades a resolver.
- Reglas o normas que rigen el juego.
- Control y autocontrol de la actividad.
- Evaluación de los resultados.

: Propuesta de solución, Descripción

### 2.3- Propuesta de solución: Concepción de los juegos didácticos.

#### JUEGO 1

- **Nombre del juego:** ¡A jugar béisbol!
- **Objetivo:** Expresar las características físicas y morales de las personas a través de un juego de pelota para hacer énfasis en el pensamiento martiano que se refiere a que las personas que llevan mucho por fuera, carecen por dentro.
- **Materiales a utilizar:** Campo de béisbol y los jugadores de cartulina, las tarjetas con las preguntas y la pizarra.
- **Descripción del juego:** Se preparan las tarjetas con preguntas de los tres niveles.

Estas van a ser de las más sencillas a las más complejas y siempre irán acompañadas de una lámina. Detrás de cada tarjeta aparece hasta donde puede llegar el bateador en correspondencia al grado de dificultad de la pregunta, si la responde correctamente. En caso de no contestarla bien será out. Según vayan respondiendo los jugadores, van corriendo las bases y anotando carreras. Juegan hasta que el equipo tenga los tres outs. Para el desarrollo de este juego se divide

el grupo en dos equipos, uno batea y el otro escogerá un pitcher que será el encargado de lanzar las preguntas en cada inning.

Gana el equipo que más carreras anote.

- **Reglas del juego:**

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

2- Cada equipo controla la pregunta del equipo contrario y las carreras que anotan, escribiéndolas en la pizarra.

**Preguntas para el juego:**

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

- Is she pretty?
- Is he handsome? - What does she/he look like?
- Are they fat? - What is she/he likes?

## JUEGO 2

- **Nombre del juego:** “Sopa de letras”
- **Objetivo:** Identificar el nombre de las ocupaciones en una sopa de letras para enfatizar en la importancia que poseen en la vida.
- **Materiales a utilizar:** Cuadro de cartulina con la sopa de letras, lápices de colores, un reloj despertador y la pizarra.
- **Descripción del juego:** Para el desarrollo de este juego se divide el aula en dos equipos y se le entrega a cada uno el cuadro de cartulina que representa la sopa de letras (Anexo 6). El profesor explicará, que en las mismas aparecen los nombres de las ocupaciones, los cuales van a señalar con diferentes colores hasta que culmine el tiempo establecido por él. El equipo que haya encontrado mayor número de palabras cuando suene el reloj despertador a la hora establecida por el profesor,
  - será el ganador.

- **Reglas del juego:**

- 1- Participan todos los alumnos del equipo en el desarrollo del juego.
- 2- El profesor otorgará tres puntos por cada palabra señalada correctamente.
- 3- Gana el equipo que más nombres de profesiones haya encontrado.
- 4- Al final los alumnos del equipo ganador resolverán el juego en la pizarra.

### JUEGO 3

- **Nombre del juego:** “Vuelta a Cuba”
- **Objetivo:** Expresar de forma oral los nombres de los diferentes juegos a partir de preguntas y respuestas para hacer conciencia en los estudiantes de la importancia que poseen todos los juegos y sentir amor y respeto por nuestro deporte nacional.
- **Materiales a utilizar:** Mapa de Cuba, medios de cartulina y un dado.
- **Descripción del juego:** El juego consiste en darle la vuelta a Cuba. La salida es en Guantánamo por tramos hasta Pinar del Río y luego regresan a la meta que es en La Habana. Se divide el grupo en dos equipos, el Cuba A y el Cuba B, sobre la mesa de trabajo aparecerán varias tarjetas con las preguntas y sus láminas correspondientes, además de una maqueta del mapa de Cuba para cada equipo con cada una de sus provincias. El equipo que comienza escoge una tarjeta la cual representará una pequeña lámina de un juego determinado o varios juegos por una de sus caras y una pregunta por el otro lado. Si responde correctamente habrá vencido un tramo de la vuelta, el cual indicará cada tarjeta al final de la pregunta y donde se coloca el ciclista de cartulina que identifica al equipo, de lo contrario se quedará en la provincia en la que está.

- **Reglas del juego:**

- 1- La salida se discute tirando un dado y comienza el que mayor número obtenga.
- 2- Gana el primero que llegue a la meta.

- **Actividades de las tarjetas:**

Para adelantar el **tramo de dos provincias: (Ejemplos)**

- Is he playing baseball?
- Are they playing basketball?
- Is Mary jumping the rope?

Para adelantar el **tramo de tres provincias: (Ejemplos)**

- What is she/he doing now?

Para adelantar el **tramo de cuatro provincias: (Ejemplos)**

- What are they doing now?
- What do they like to do in the afternoon?

## JUEGO 4

- **Nombre del juego:** “Juega y aprende.”
- **Objetivos:** Escribir los nombres de los animales a través del completamiento de un acróstico para realizar un debate sobre la importancia del cuidado de la fauna.
- **Materiales a utilizar:** Acrósticos en hojas de papel.
- **Descripción del juego:** El juego consiste en completar el acróstico en sus columnas verticales y horizontales. Deben comenzar por aquellos que más fácil les resulten para que les facilite encontrar la respuesta de los demás siendo cuidadosos en la escritura para evitar un cambio de letra que produzca errores al completar el acróstico. Pueden formarse hasta cuatro equipos, según el profesor entienda y gana el primero que resuelva el acróstico correctamente.
- **Reglas del juego:**

1-Deben comenzar una vez que el profesor de la orden.

2-El profesor será el encargado de chequear si los acrósticos fueron completados correctamente.

3-Por cada nombre de animal escrito correctamente se otorgará un punto, pero si tiene una letra incorrecta lo perderá.

## JUEGO 5

- **Nombre del juego:** “Cada cosa en su lugar.”
- **Objetivo:** Expresar en qué habitación de la casa se pueden colocar los diferentes objetos a través de un juego para desarrollar en los estudiantes hábitos y habilidades de higiene en el hogar.
- **Materiales a utilizar:** Dos planos de cartulina con las diferentes habitaciones de una casa y tarjetas.
- **Descripción del juego:** El grupo se divide en dos equipos. A cada uno se les entrega el plano de una casa con los nombres de cada habitación escritos en Inglés. En la mesa de trabajo se coloca una caja que contiene en su Interior varias tarjetas con el nombre de objetos de la casa escritos también en Inglés, como silla, mesa refrigerador etc. El competidor del equipo que comienza debe escoger una de estas tarjetas, colocarla en la habitación correspondiente y expresarlo en inglés. Luego le corresponderá al otro equipo y así sucesivamente hasta que se acaben las tarjetas. Ganará el que más tarjetas haya colocado correctamente.

- **Reglas del juego:**

1- Comienza el equipo que primero diga en Inglés el nombre de la habitación que la maestra mostrará en una lámina.

2- En caso de quedar empatados los equipos se deberá realizar una actividad extra, la cual les dará puntos adicionales por cada respuesta correcta.

- **Actividad extra:** (Mostrando la laminas de uno o más objetos de la casa)
- What is this?
- What are these?
- What is that?
- What are those?

## JUEGO 6

- **Nombre del juego:** “El reloj marca la hora”
- **Objetivos:** Expresarse oralmente respondiendo preguntas acerca de la hora ,para hacer énfasis en las diferencias de horarios que existen entre los países del mundo.
- **Materiales a utilizar:** Tarjetas, un reloj de cartón, la pizarra y tizas.
- **Descripción del juego:** Se divide el grupo en dos equipos, el rojo y el azul. Para comenzar, uno de los integrantes del primer equipo escoge una de las tarjetas que aparecen en la mesa del profesor. Estas tarjetas tendrán escrita una hora determinada, la cual primeramente tendrán que ubicar en el reloj de cartón y luego, preguntársela al equipo contrario. La respuesta debe ser pronunciada correctamente en voz alta.

Después, le corresponde al otro equipo siguiendo el mismo procedimiento hasta terminar el juego. Ganará el equipo que más puntos obtenga.

- **Reglas del juego:**

1- Comienza el equipo que primero complete la siguiente frase sobre el tiempo que traerá la maestra: “Vale más perder un minuto en la vida, que no la vida en un minuto”.

V\_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.

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

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

## JUEGO 7

- **Nombre del juego:** ¡Ayudemos a los turistas!
- **Objetivos:** Expresarse oralmente respondiendo preguntas acerca de datos personales para realizar un debate con los estudiantes sobre la importancia del turismo en Cuba.
- **Materiales a utilizar:** Dos barcos y pequeños muñecos de cartulina.
- **Descripción del juego:** Se divide el aula en dos equipos. Uno lo conforman los turistas y el otro los guías. El profesor realizará un breve comentario sobre el turismo. Seguidamente plantea la siguiente situación a los alumnos: Cerca de la costa Sur se encuentran anclados dos cruceros. Un grupo de turistas se disponen a dar un paseo por nuestra ciudad, pero para esto, ellos deben responder las preguntas que los guías le harán. Solo respondiendo correctamente podrán abordar sus barcos. ¡Ayúdalos!

Después que se hagan todas las preguntas, se invierten los roles entre los equipos.

Ganará el que más turistas suba a bordo de su crucero. El juego será controlado por el profesor, el cual colocará un muñeco de cartulina en su crucero por cada respuesta correcta.

- **Reglas del juego:**

- 1- Comenzará a responder el equipo que mejor argumente la importancia del turismo en Cuba.
- 2- Las preguntas se encontrarán escritas detrás de cada muñeco de cartulina, los cuales estarán dentro de una caja.
- 3- Aparecerán diez preguntas para cada equipo.
- 4- Cada turista representará el país que él escoja, así como sus datos personales.

## JUEGO 8

- **Nombre del juego:** ¡Juguemos al dominó!
- **Objetivo:** Reconocer el nombre de las prendas de vestir a través de un juego de dominó para desarrollar habilidades de cómo utilizar el vestuario teniendo en cuenta las estaciones del año.
- **Materiales a utilizar:** Juego de dominó de cartulina.
- **Descripción del juego:** Se puede dividir el grupo en dos o más equipos. Se les explica a los estudiantes que deben ubicar cada pieza de ropa que aparece en las fichas con su nombre correspondiente escrito en Inglés y luego se reparten para que lo armen. El equipo que primero termine sin equivocarse será el ganador.
- **Reglas del juego:**
  - 1- El juego comienza una vez que el profesor de la orden.
  - 2- Cuando cada equipo termine de armar el dominó, el profesor debe verificar si está correctamente enlazado.
  - 3- Si el equipo que termina primero tiene alguna ficha mal colocada, gana el que terminó después en caso de tenerlas todas bien.

## JUEGO 9

- **Nombre del juego:** “La magia de los colores”.
- **Objetivo:** Expresar el nombre de los colores utilizando combinaciones con acuarelas para desarrollar el interés por las artes plásticas.
- **Materiales a utilizar:** Acuarelas, pinceles y hojas de papel.
- **Descripción del juego:** Este juego se puede realizar en parejas. El mismo consiste en pintar las figuras que se les entregarán a las parejas de estudiantes, en hojas de papel.

Los mismos deben seleccionar el color o los colores que deben darle a cada figura, pero nunca se les entregaran acuarelas con los colores secundarios, sino que ellos deben formarlos mezclando los colores primarios en caso que sea necesario. Al concluir sus dibujos, deben decir en Inglés qué colores utilizaron y recibiendo una puntuación por cada respuesta correcta. Al final se selecciona la mejor pintura teniendo en cuenta la limpieza y colorido, otorgándole puntos adicionales a la pareja que la haya pintado.

Ganará el equipo que más puntos acumule.

- **Reglas del juego:**

- 1- Cada pareja debe pintar todas las figuras antes de concluir el juego.
- 2- Por cada color que expresen correctamente se le otorga 5 puntos a la pareja.
- 3- Las figuras deben ser pintadas de acuerdo a lo que representan. Por ejemplo: Una naranja no debe ser pintada azul, en caso de ser así pierden 2 puntos a pesar de decir correctamente el color.
- 4- Los autores de la pintura que sea seleccionada como la mejor, será premiada con 5 puntos. Esta selección la harán los propios estudiantes al final del juego.
- 5- Ganará la pareja que más puntos acumule.

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

### **2.4.1 Fase experimental**

Se realizó un análisis de cada uno de los indicadores durante el desarrollo de estos juegos .A continuación se explica cada uno de estos:

Al analizar el **indicador 1.1** (Atención durante la clase), se pudo apreciar que en esta etapa de los 30 alumnos 15 que representa el 50% alcanzaron un nivel alto, 8 que representa el 26.6% lograron un nivel medio y 7 que representa el 23.3 % obtuvieron un nivel bajo.

Al analizar el **indicador 1.2** (Concentración en la solución de tareas.), se pudo apreciar que de la muestra seleccionada de 30 alumnos 13 que representa el 43.3% alcanzaron un nivel alto, 15 que representa el 50% alcanzaron un nivel medio y 2 estudiantes que representa 6.6% obtuvieron un nivel bajo.

Al analizar el **indicador 1.3** (Participación durante la clase.), se pudo apreciar que de la muestra, 16 que representa un 53.3% alcanzaron un nivel alto,10 que representa un 33.3% alcanzaron un nivel medio y 4 que representa un 13.3% alcanzaron un nivel bajo.

En el **indicador 2.1** (Empeño y esfuerzo personal.), se pudo apreciar que de la muestra, 15 que representa un 50% alcanzaron un nivel alto, 10 que representa un 33.3 % se encontraron en un nivel medio y 5 que representa un 16.6 % alcanzaron un nivel bajo.

En el **indicador 2.2** (Satisfacción que muestran.), se pudo apreciar que de la misma muestra 19 alumnos que representa un 63.3% se alcanzaron un nivel alto, 10 que representa 33.3% alcanzaron un nivel medio y 1 que representa un 3.3% alcanzó un nivel bajo.

### **2.4.1 Constatación final.**

Una vez aplicados los juegos didácticos se aplicaron nuevamente algunos instrumentos **observación al desempeño de los estudiantes** (anexo 6) y técnica del PNI (positivo, negativo, interesante). Anexo 7. Se representa la tabla por indicadores con los resultados obtenidos (anexo 8).

## **LEYENDA:**

**M:** muestra    **A:** alto    **M:** medio    **B:** bajo

## **Indicadores:**

**1.1** Atención durante la clase.

**1.2** Concentración en la solución de tareas.

**1.3** Participación durante la clase.

**2.1** Empeño y esfuerzo personal.

**2.2** Satisfacción que muestran.

Al analizar el **indicador 1.1** (Atención durante la clase), se pudo apreciar que durante la etapa inicial solo el 16.6% de la muestra se ubicó en el nivel alto, el 10% en el nivel medio y el 73.3 en el nivel bajo. Una vez aplicada la propuesta de solución estos indicadores cambiaron considerablemente, ubicándose en la etapa final solo 1 estudiante que representan el 3.3% de los que participan en este estudio en el nivel bajo.

El **indicador 1.2** (Concentración en la solución de tareas). Este indicador demostró la efectividad que iba teniendo la propuesta de solución, pues en la etapa post-experimental el 96.6%, logró ubicarse en el nivel alto, es decir creció en un 61.3% en comparación a este nivel en la etapa inicial.

Los **indicadores 1.3** (Participación durante la clase). Este indicador estuvo muy afectado en la etapa inicial, pues 12 estudiantes que representan el 40% de la muestra no participaban de forma activa y espontánea durante las actividades que se realizan como parte de esta asignatura. Luego de aplicada la propuesta e insertar los diferentes juegos didácticos esta situación se fue moviendo favorablemente, registrándose ahora en el nivel alto el 83.3% de la muestra, en el nivel medio el 10% y solo el 6.6% aún se inscribe en el nivel bajo.

Los **indicadores 2.1** (Empeño y esfuerzo personal.) y **2.2** (Satisfacción que muestran) demostraron cuan favorable había resultado la propuesta de solución, pues estos indicadores crecieron cuantitativamente en el nivel alto en un 63.4% y 76.4% respectivamente.

Para cerrar la investigación se aplicó la **técnica del PNI** (positivo, negativo e interesante), (anexo 7), con el propósito de conocer el estado de opinión de los estudiantes sobre los juegos didácticos puestos en prácticas. Los resultados se presentan a continuación:

**Aspectos positivos:**

- El 100% consideran muy adecuadas los juegos didácticos puestos en práctica.
- El 100% manifestó haber crecido culturalmente con la participación en este estudio.
- La totalidad de los estudiantes resaltan la novedad y efectividad de los juegos didácticos propuestos, inclusive proponen su aplicabilidad para cualquier grado de esta enseñanza.

**Aspectos negativos:**

- El poco tiempo de duración.

**Aspectos interesantes:**

- Lo sugerente de los juegos didácticos.

Estos resultados unidos a los diferentes instrumentos aplicados durante las diferentes fases de la investigación permitieron asegurar el cumplimiento del objetivo contemplado al inicio de la investigación.

## **CONCLUSIONES:**

1. La sistematización de los fundamentos, posibilitó la profundización en el tema, el análisis de los criterios y posiciones que asumen diferentes autores consultados. Entre la bibliografía, que más aportó a la conformación del marco teórico referencial se encuentra: Padrón Acosta (1986), Faedo Borges (2003), Limonta (2003), Bermúdez Morris (2007), Cancio López (2008), Leiva (2008) y Ramiro La Paz (2008).
2. El diagnóstico efectuado al inicio de la investigación, constató que existen carencias relacionadas con la motivación de los estudiantes por las clases de Inglés, dadas fundamentalmente por la poca motivación por esta asignatura, delegándola a un segunda plano, insuficiente variedad de actividades que respondan a los objetivos básicos del grado, en ocasiones se muestran apáticos, tímidos, falta de confianza en sí mismos, por temor al fracaso, débil participación de forma espontánea durante las video clase y clases frontales, insuficiente realización de actividades y estudios independientes a partir de las orientaciones de los profesores.
3. Los juegos didácticos diseñados responden a las necesidades de los estudiantes de séptimo grado. Estas propician la motivación e interés por el aprendizaje del Idioma inglés, favorecen además la comunicación oral, ofrecen la posibilidad de dar una atención más directa a las diferencias individuales y estas a su vez, se corresponden con los gustos y preferencias de los educandos.
4. La aplicación de los juegos didácticos, han corroborado que estos son asequibles, viables y factibles para su puesta en práctica en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de séptimo grado. Asimismo se ha comprobado que con su carácter diferenciado, los entrena para lograr un alto nivel comunicativo en distintos contextos de actuación.

## **RECOMENDACIONES:**

1. Proponer a la Dirección de la ESBU: " Julio Sotolongo " la divulgación de los resultados de la investigación y su generalización a otros grupos del grado.
2. Continuar la profundización en el tema mediante la investigación científica la cual responda a las necesidades de los estudiantes de séptimo grado y que propicien la motivación y el interés de la asignatura, que favorezca además la comunicación oral y el ofrecimiento de la posibilidad de dar una atención mas directa a las diferencias individuales que se corresponden con los gustos y preferencias de los estudiantes.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

1. Aboat, F. et al.(1989). The Teaching of English as an international language. A practical guide. La Habana: Educación Revolucionaria.
2. Anderson, S.B. (1985). Phonology in the Twentieths Century. Theory of Rules and Theory of Representations, The University of Chicago Press, Chicago & London.
3. Báez García, M. (2006). Hacia una comunicación más eficaz. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
4. Bally, C.(1987). El lenguaje y la vida. Buenos Aires. Losada.
5. Báxter Pérez, E. (1999). ¿Promueves o facilitas la comunicación entre alumnos? La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
6. Bermúdez Morris, R. y Pérez, M. L. (2004). Aprendizaje formativo y crecimiento personal. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
7. \_\_\_\_\_ (2007). La orientación individual en contextos educativos. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
8. Blanco Pérez, A. (2003). Filosofía de la educación. Selección de lectura. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
9. Bloomfuld, L. (1951). Language. New York: Henry Holt & Company.
10. Bobes Naves, M. C. (1992). El diálogo. Estudio pragmático, lingüístico y literarios, Madrid: Gredos.
11. Brimful, G. (1985). Communicative Methodology in Language Teaching. Cambridge: University Press.
12. Brown, G. (1989). Teaching the Spoken Language. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
13. Brown, P. y Fraser, C. (1979). Social Markers in speech. Cambridge: University Press.
14. Brumfit, C. (1989) Communicative Methodology in Language Teaching: The Roles of Fluency and Accuracy. London: Cambridge Language
15. Byrne, D. (1989). Teaching Oral English. La Habana: Editorial Revolucionaria.

16. Caballero Portuondo, A.M., Venet Muñoz, R. y Aranda Cintra, B. L. (2006). " El adolescente de secundaria básica ". En Maestría en
17. Castro Ruz, Fidel (2000) Informe Central al I, II Y III Congreso del Partido Comunista de Cuba. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
18. Ciencias de la Educación. . (pp. 39-67). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
19. Castellanos Simons, D. et.al. (2000). Aprender y a enseñar en la escuela. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
20. \_\_\_\_\_ et al (2002). " Plataforma teórica metodológica del proceso de enseñanza- aprendizaje desarrollador ". Centro de Estudios Educativos
21. Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona. La Habana (Soporte
22. Digital).
23. CEPES (2001). Universidad de La Habana. Vol. XXI. No. 3. (Soporte Digital)
24. Cerezal Mezquita, J. et al (2006 ) " Los métodos de la investigación educativa ".
25. En Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II. Primera Parte. (pp.15-19). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
26. Concepción, M. R. (1999). El sistema de tareas como medio para la formación y desarrollo de los conceptos relacionados con las disoluciones en la enseñanza general media. (Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas). Instituto Superior Pedagógico, Holguín.
27. Criteria for Assessment of Oral Communication (2003). Disponible en <<http://www.natcom.org/instruction/assessment/criteriaassessment.htm>> to raisa @ cristal.hlg.sld.cu.
28. Charles Creel, M. (1988). "El salón de clases desde el punto de vista de la comunicación". Perfiles Educativos, 39, CISE-UNAM, México.
29. \_\_\_\_\_ (1991). "Comunicación y procesos educativos", Tecnología y Comunicación Educativas, 17, (pp.17-23).
30. Chomsky, N. (1979). Syntactic structures. Mouton: The Hague.

31. \_\_\_\_\_ (1986). Knowledge of language: its nature, origin and use. New York: Praeger.
32. Developing oral Proficiency in the Immersion Classroom (2003). Disponible en: [http://carla.acad.umn.edu/bridge-pdfs/bridge - 2.3. pdf](http://carla.acad.umn.edu/bridge-pdfs/bridge-2.3.pdf). to raisa @ cristal.hlg.sld.cu.
33. Domínguez García, I. (2004). La competencia comunicativa. En: Hacia una educación audiovisual. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
34. Faedo Borges, A. (1988). Ejercicios comunicativos para la enseñanza de la actividad audio-oral del inglés a estudiantes cubanos de los ISP. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Kiev.
35. \_\_\_\_\_ (1999). Ejercicios comunicativos orales en inglés para activar la sección Your Turn del Spectrum 4. Memorias del Simposio Internacional de las Escuelas de Idiomas, La Habana.
36. \_\_\_\_\_ (ca. 2000). Comunicativa de la Enseñanza del Inglés. (Soporte Digital)
37. \_\_\_\_\_ (2003 a). Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas. Curso 64 en el Evento Internacional Pedagogía 2003, La Habana.
38. \_\_\_\_\_ (2003 b) Interacting: Sistemas de ejercicios comunicativos para la enseñanza oral del inglés. (Soporte Digital).
39. \_\_\_\_\_ (ca 2003 c) El Problema de la Relación Sujeto—Sujeto en la Metodología. (Soporte Digital).
40. \_\_\_\_\_ (ca 2003 d) Ejercicios comunicativos para la enseñanza de la actividad audio—oral del inglés a estudiantes cubanos de los I. S. P. (Soporte Digital).
41. \_\_\_\_\_ y Rodríguez, A. (2003). Ejercicios comunicativos integradores para optimizar la comunicación oral del inglés a partir de las tele-clases de séptimo grado. Evento Provincial. Pedagogía 2003, Holguín.
42. \_\_\_\_\_ y Rodríguez Calzadilla, M. (2005). " Metodología para la E-A del inglés con apoyo de las video-clases ". En Colección Navegante. (Software para la educación media, Sección Zuñirse, MINED)

43. Fernández Marrero, J. J. (1994). "Teorías lingüísticas y enseñanza de lenguas". *Educación*, 83, (pp 8- 12).
44. Finoechioro, M. (1989). *The Funtional Notional Approach From Theory to Practice*. La Habana: Educación Revolucionaria.
45. García Alzola, E. (2000). *Lengua y literatura: Su enseñanza en el nivel medio* La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
46. García Batista, G. y Valledor, R. (2006). " Conformación del informe de investigación ". En *Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II. Primera Parte*. (pp.20-22). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
47. Giovanni, A. (1996). *Didáctica* .Madrid – Zurich : Grupo Didascalía, S.A.
48. González Maura, V. et al (2001). *Psicología para educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
49. González Soca, A. M. (2006). " Didáctica para el cambio educativo en secundaria básica ". En *Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo III. Primera Parte*. (pp.69-78). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
50. Hernández Galárraga, E. et al (2004). *Hacia una educación audiovisual*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
51. Howatt, A.P. (1989). *A History of English Language Teaching*. Oxford University
52. Hymes, D., Pride, J.B. y Holmes, J. (1972). " On Communicative Competence ". En. *Sociolinguistics*. London: Harmondsworth: Penguin.
53. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. (2005 a). *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la investigación educación educativa. Módulo 1(CD)*. La Habana: EMPROMAVE.
54. \_\_\_\_\_ (2005 b). "La educación latinoamericana y caribeña". En *Maestría en Ciencias de la Educación. Fundamentos de la investigación educativa. Módulo 1. Primera parte*. (pp. 10-15). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
55. \_\_\_\_\_ (2006). *Maestría en Ciencias de la Educación. "Fundamentos de las ciencias de la educación"*. Módulo II. (CD). La Habana: EMPROMAVE.

56. Kan Kalik, V.A. (1987). Para el maestro, sobre la comunicación pedagógica. Moscú: Editorial Progreso.
57. Kovocs, F. (1981). Linguistic Structures and Linguistic Laws. Budapest: Akademiai Kiado.
58. Labarrere Reyes, G. y Valdivia Pairol, G. E. (2001). Pedagogía. . La Habana: Editorial Pueblo Educación.
59. Legospí De Aresmendi, A. (1965). Pedagogía y Marxismo. La Habana: Editora del Consejo Nacional de Universidades.
60. Leontiev, A.A. (1979). La comunicación pedagógica. Moscú: Editorial Znanie.
61. \_\_\_\_\_ (1981). Actividad, conciencia y personalidad. La Habana: Editorial Pueblo Educación.
62. Lima Montenegro, S. (2006). "Nociones de estadística aplicada a la investigación educativa ". En Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II. Primera Parte. (pp.19-20). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
63. Littewood, W. (1981). Communicative Language Teaching. London: Cambridge Language Teaching Library.
64. Longoeker, R. W. (1991). Foundation of Cognitive Grammar. Vol. II: Descriptive application. Stanford: Stanford University Press.
65. Martí Pérez, J. (1882). " La Opinión Nacional ". En Obras Completas. (t. 23) La Habana: Editorial Pueblo Educación.
66. Mc Donough, S. ( 1977). Psychology in Foreign Language Teaching. La Habana: Editora Revolucionaria.
67. Ministerio de Educación, Cuba. (1977). I Seminario Nacional a Dirigentes,
68. Metodólogos e Inspectores de las Direcciones Provinciales y Municipales de Educación. La Habana.
69. \_\_\_\_\_ (1979). III Seminario Nacional a Dirigentes, Metodólogos e Inspectores de las Direcciones Provinciales y Municipales de Educación. La Habana.

70. \_\_\_\_\_ (1980). IV Seminario Nacional a Dirigentes, Metodólogos e Inspectores de las Direcciones Provinciales y Municipales de Educación. La Habana
71. \_\_\_\_\_ (1982). VI Seminario Nacional a Dirigentes, Metodólogos e Inspectores de las Direcciones Provinciales y Municipales de Educación. La Habana.
72. \_\_\_\_\_ (1984). VIII Seminario Nacional a Dirigentes, Metodólogos e Inspectores de las Direcciones Provinciales y Municipales de Educación. La Habana.
73. \_\_\_\_\_ (2000). I Seminario Nacional para educadores. La Habana.
74. \_\_\_\_\_ (2002). III Seminario Nacional para educadores. La Habana.
75. \_\_\_\_\_ (2003 a). IV Seminario Nacional para educadores. La Habana.
76. \_\_\_\_\_ (2003 b). Resolución Ministerial 26/2003. Sistema de evaluación para secundaria básica. (Soporte Digital)
77. \_\_\_\_\_ (2004a). V Seminario Nacional para educadores. La Habana.
78. \_\_\_\_\_ (2004 b). Programas. Secundaria Básica: Séptimo Grado. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
79. \_\_\_\_\_ (2005 a). VI Seminario Nacional para educadores. La Habana.
80. \_\_\_\_\_ (2005 b). Orientaciones metodológicas para los ajustes curriculares. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
81. \_\_\_\_\_ (2006). VII Seminario Nacional para educadores. La Habana.
82. \_\_\_\_\_ (2007). Modelo de Escuela Secundaria Básica. Dirección Nacional de Secundaria Básica y el Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. La Habana.
83. \_\_\_\_\_ (2008). Precisiones para el desarrollo del trabajo metodológico en el MINED. Resolución Ministerial 119/08, La Habana.
84. Murray, S. O. (1993). Theory groups and the study of language in North America. A social history. Amsterdam: John Benjamín.
85. Necedo de León. I. et.al. (2001). Metodología de la investigación educacional.
87. Segunda parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

88. Partido Comunista de Cuba (1978). " Política educacional ". En Tesis y Resoluciones. Primer Congreso del PCC. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.
89. Resoluciones. Primer Congreso del PCC. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.
90. Pérez Rodríguez, G., García Batista, G., Nocado, I. y García, M. L. (2002). Metodología de la investigación educacional. Primera parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
91. Metodología de la investigación educacional. Primera parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
92. Editorial Pueblo y Educación.
93. Rico Montero, P. (2001). Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
94. Rico Montero, P. (2003). La zona de desarrollo próximo. Procedimientos y tareas de aprendizaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
95. Richards, J. y Rogers, T. (1986). Approaches and methods in language teaching. London: Oxford University Press.
96. Romeo Escobar, A. (1994). "Comunicación y Enseñanza de la Lengua ". Educación, 83, (pp 2-7).
97. Ruiz Aguilera, A. (2005). "Bases de la investigación educativa y sistematización de la práctica pedagógica". En Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo Segunda parte. (pp. 6-10). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
98. Silvestre, M. y Zilberstein, J. (2000). Enseñanza y aprendizaje desarrollador. México D. F: Editorial CEIDE.
99. Vigotsky, L. S. (1982). Pensamiento y Lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo Educación.
100. Wertsch, J. V. (1988). "Vigotsky y la formación social de la mente". Barcelona: ED PAIDOS.

## **ANEXOS:**

### **ANEXO # 1**

#### **Escala valorativa**

##### **1.1 Atención durante la clase.**

###### **Nivel alto:**

- Si siempre se muestran atentos durante la clase.

###### **Nivel medio:**

- Si se muestran atentos durante la clase ocasionalmente.

###### **Nivel bajo:**

- Si nunca se muestran atentos durante la clase.

##### **1.2 Concentración en la solución de tareas.**

###### **Nivel alto:**

- Si siempre se notan concentrados en la actividad docente.

###### **Nivel medio:**

- Si se notan concentrados en la actividad docente de forma ocasional

###### **Nivel bajo:**

- Si nunca se notan concentrados en la actividad docente.

##### **1.3 Participación durante la clase.**

###### **Nivel alto:**

- Si siempre participación durante la clase.

###### **Nivel medio:**

- Si ocasionalmente participan durante la clase

###### **Nivel bajo:**

- Si nunca logran participar durante la clase.

##### **2.1 Empeño y esfuerzo personal.**

###### **Nivel alto:**

- Si siempre son capaces de esforzarse con un alto grado de empeño logrando el éxito de la actividad.

###### **Nivel medio:**

- Si siempre son capaces de esforzarse con un alto grado de empeño aunque logran el éxito de la actividad, solo ocasionalmente.

**Nivel bajo:**

- Son capaces de esforzarse con cierto grado de empeño aunque casi nunca logran el éxito de la actividad.

**2.2 Satisfacción que muestran.**

**Nivel alto:**

- Si siempre muestran satisfacción por la actividad.

**Nivel medio:**

- Si ocasionalmente muestran satisfacción por la actividad.

**Nivel bajo:**

- Si nunca muestran satisfacción por la actividad.

## **ANEXO # 2**

### **Guía para el análisis documental:**

**Objetivo:** Constatar cómo se recogen en estos documentos el trabajo por lograr la motivación en las clases de las diferentes disciplinas de estudio en sentido general y en Inglés en particular.

#### **Documentos a analizar:**

1. Plan de estudio
2. Modelo de Secundaria Básica
3. Programas de la asignatura
4. Orientaciones Metodológicas de la asignatura

**De cada documento que se analiza se realiza una valoración en relación a la contemplación de los juegos para elevar la motivación de los estudiantes por las clases de Inglés.**

## ANEXO # 3

### Guía de entrevista

**Objetivo:** Constatar el estado de los intereses cognoscitivos de los estudiantes en la asignatura de Inglés.

***Estudiante:***

Necesitamos que respondas con la mayor honestidad posible las preguntas que a continuación formularemos. Emplearemos tus criterios para arribar a conclusiones en esta investigación que estamos desarrollando, **muchas gracias.**

1. ¿Te agradan las clases de Inglés?

Sí \_\_\_ no\_\_\_ en ocasiones\_\_\_

2. ¿Cómo te gustaría que fuera la clase y las tareas de Inglés? Descríbelas

3. ¿Es importante para ti poseer conocimientos de otra lengua?

Argumente\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Completa:

- Me gustan las clases de Ingles porque

\_\_\_\_\_

- No me gustan las clases de Ingles porque

\_\_\_\_\_

## ANEXO # 4

### Guía de observación a actividades.

**Objetivo:** Constatar cómo se comporta el cumplimiento de los indicadores correspondientes al nivel de motivación en los diferentes juegos.  
objeto de observación.

1. Logran mantenerse atentos durante la actividad.

Sí \_\_\_\_ no \_\_\_\_ ocasionalmente \_\_\_\_

2. Se concentran en la realización de la tarea, solicitando ayuda si fuese necesario..

Sí \_\_\_\_ no \_\_\_\_ ocasionalmente \_\_\_\_

3. Logran participar durante la actividad, ofreciendo criterios correctos sobre el objeto de estudio.

Sí \_\_\_\_ no \_\_\_\_ ocasionalmente \_\_\_\_

4. Muestran empeño y esfuerzo personal por la actividad que realizan.

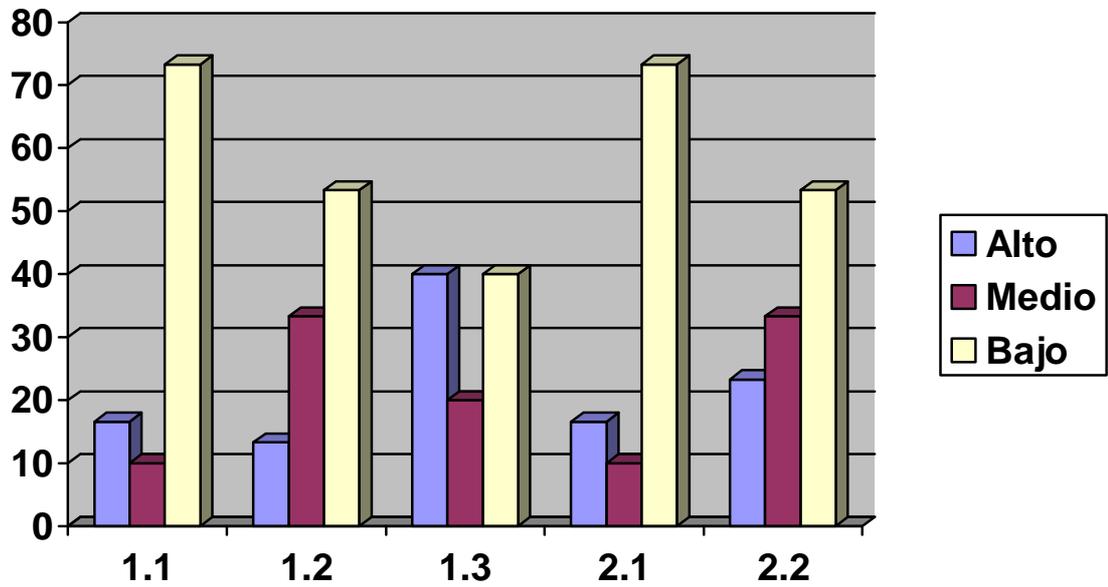
Sí \_\_\_\_ no \_\_\_\_ ocasionalmente \_\_\_\_

5. Muestran satisfacción por la actividad.

Sí \_\_\_\_ no \_\_\_\_ ocasionalmente \_\_\_\_

## ANEXO # 5

Gráfico que muestra los resultados de la observación inicial

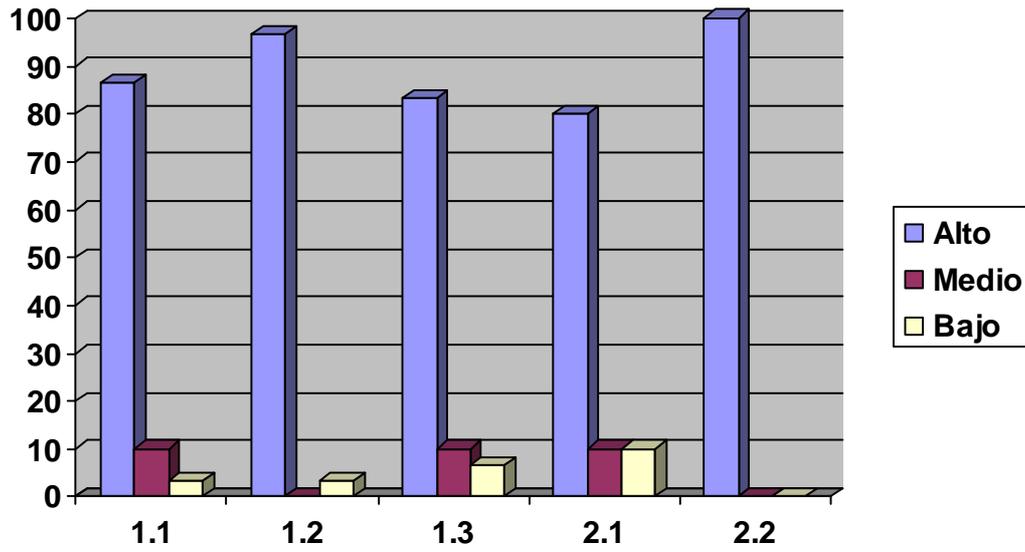


### INDICADORES:

- 1.1 Atención durante la clase.
- 1.2 Concentración en la solución de tareas.
- 1.3 Participación durante la clase.
- 2.1 Empeño y esfuerzo personal.
- 2.2 Satisfacción que muestran.

## ANEXO # 6

Gráfico que muestra los resultados de las observaciones finales



### INDICADORES:

- 1.1 Atención durante la clase.
- 1.2 Concentración en la solución de tareas.
- 1.3 Participación durante la clase.
- 2.1 Empeño y esfuerzo personal.
- 2.2 Satisfacción que muestran.

## **ANEXO # 7**

### **Técnica del PNI**

**Objetivo:** conocer el estado de opinión de los estudiantes sobre los juegos didácticos puestos en práctica.

**Estudiante:**

Escribe los aspectos **positivos, negativos e interesantes** que te resultaron una vez concluida la etapa experimental de esta investigación.

**ANEXO # 8**

<b>M</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Antes</b>						<b>Durante</b>						<b>Después</b>					
		A	%	M	%	B	%	A	%	M	%	B	%	A	%	M	%	B	%
	1.1	5	16.6	3	10	22	73.3	15	50	8	26.6	7	23.3	26	86.6	3	10	1	3.3
	1.2	4	13.3	10	33.3	16	53.3	13	43.3	15	50	2	6.6	29	96.6	-	-	1	3.3
	1.3	12	40	6	20	12	40	16	53.3	10	33.3	4	13.3	25	83.3	3	10	2	6.6
	2.1	5	16.6	3	10	22	73.3	15	50	10	33.3	5	16.6	24	80	3	10	3	10
	2.2	7	23.3	10	33.3	16	53.3	19	63.3	10	33.3	1	3.3	30	100	-	-	-	-