

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

**Mención en Educación Técnica y Profesional.**

**Propuesta de juegos didácticos para la ampliación del  
vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI  
“Armando de la Rosa Ruiz”, desde la clase de Inglés.**

Tesis presentada en opción al Título académico de  
Máster en Ciencias de la Educación.

**Autora:** Lic. Yipsis Guzmán de la Cruz.

*Sancti Spíritus*

*2011*

Universidad de Ciencias Pedagógicas  
"Capitán Silverio Blanco Núñez"

**Mención en Educación Técnica y Profesional.**

**Título:** Propuesta de juegos didácticos para la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI "Armando de la Rosa Ruiz", desde la clase de Inglés.

**Tesis presentada en opción al título académico de Máster en Ciencias de la Educación.**

**Autora:** Lic. Yipsis Guzmán de la Cruz

**Tutores:** DrC. Jorge Alberto Medina Campos.

MSc. Ernesto Reinel Méndez Rodríguez.

**Sancti Spíritus  
2011**

## *Dedicatoria:*

- A mi más grande razón de ser: a mi hijita que representa mi fuente de energía e inspiración.
- A mis padres, por su guía, educación y apoyo brindado.
- A mi esposo, de quien siempre recibo su ayuda incondicional.

## *Agradecimientos:*

-Al DrC. Jorge Alberto Medina Campos por toda la importante ayuda brindada en la revisión final de la tesis, gracias a su inagotable sabiduría y disposición.

- Al MSc. Ernesto Méndez Rodríguez por su valiosa orientación y ayuda incondicional.

- A mi querido esposo, por las horas dedicadas en la confección de este trabajo.

- A mis padres, por ofrecerme aliento todos los días.

- A todos mis compañeros y amigos que de una forma u otra han contribuido a hacer realidad este sueño.



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

José Martí Pérez.

## Síntesis

El presente trabajo aborda el tema relacionado con los Juegos Didácticos dirigidos a la ampliación del vocabulario activo en las clases de inglés, en los estudiantes de primer año del Instituto Politécnico de Informática (IPI). Esta cuestión se investiga debido a las serias dificultades existentes con el alumno de los IPI, el cual posee un insuficiente dominio del vocabulario activo del año, problema que afecta considerablemente su desempeño y concentración en la asignatura. Además, se dificulta en extremo la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés, pues los educandos al poseer dicha pobreza lexical no pueden lograr el objetivo primordial que es la comunicación, requisito elemental de toda lengua. Por tal motivo se propone como solución, una colección de diez juegos didácticos que contribuyan a la ampliación de su vocabulario. La tesis está estructurada de la siguiente forma: introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones y bibliografía. Se emplearon métodos de nivel teórico como análisis y síntesis, inducción-deducción, e histórico - lógico. Los métodos del nivel empírico que se usaron fueron: análisis documental, la observación científica, entrevista, encuesta; así como la aplicación del experimento. El contenido de este trabajo puede constituir una útil herramienta para que el maestro de esta enseñanza, aproveche las posibilidades contenidas en los juegos didácticos, especialmente para la ampliación del vocabulario activo en los educandos del primer año.

## Índice:

<b>Contenido</b>	<b>pp.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I. Consideraciones teóricas - metodológicas para la ampliación del vocabulario activo a través de los juegos didácticos.</b>	<b>12</b>
<b>1.1 El juego: concepto, historia y evolución.</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Los juegos didácticos. Potencialidades para la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI Armando de la Rosa.</b>	<b>15</b>
<b>1.3 El proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés en el primer año de la Enseñanza Técnica y Profesional.</b>	<b>19</b>
<b>1.4 Reflexiones sobre la enseñanza-aprendizaje del vocabulario.</b>	<b>20</b>
<b>1.5 La ampliación del vocabulario activo, a través de los juegos didácticos.</b>	<b>27</b>
<b>CAPÍTULO 2: Una constatación necesaria. Pruebas exploratorias. Propuesta de los juegos didácticos.</b>	<b>32</b>
<b>2.1 Caracterización y diagnóstico inicial. Población y muestra intencional de la investigación. Dimensiones e indicadores.</b>	<b>32</b>

<b>2.2 Fundamentación de la propuesta de los juegos didácticos.</b>	<b>39</b>
<b>2.3 Propuesta de los juegos didácticos.</b>	<b>44</b>
<b>2.4 Análisis de los resultados alcanzados con la aplicación de la propuesta de los juegos didácticos.</b>	<b>61</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>66</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>67</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>68</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>---</b>

## INTRODUCCIÓN

Los planes de desarrollo económico de Cuba, el impetuoso avance de la Revolución científico- técnica, los convenios de diversa índole con otros países y la ayuda internacionalista que recibe y ofrece el pueblo cubano han planteado por muchos años la necesidad de que las nuevas generaciones aprendan lenguas extranjeras, amplíen su formación político- ideológica, conozcan y valoren la historia y cultura de otros pueblos y empleen sus conocimientos en la práctica.

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

El dominio del idioma Inglés es una de las aristas de la Revolución Cultural que también forma parte de la “Batalla de Ideas” que se lleva a cabo. Es por ello que la enseñanza de este idioma se caracteriza por el enfoque comunicativo que parte del trabajo integral de los cuatro aspectos de la actividad verbal, no se habla de la aplicación de un método determinado, sino de un sistema de fundamentos metodológicos que respondan a la concepción científica consecuente con la teoría general del Marxismo Leninismo. Hoy en la enseñanza técnica y profesional se desarrollan las cuatro habilidades básicas del idioma inglés: la lectura, la expresión oral, la escritura y la audición.

De las habilidades mencionadas, el componente más afectado en los grupos de primer año del Instituto Politécnico de Informática es el vocabulario activo, el cual el estudiante debe comprender sin problemas y utilizar sin necesidad de ayuda.

Muchos han sido los autores que han escrito acerca del aprendizaje del vocabulario como: Michael. Mc Carthy, Ruth Gairns, Rodman Stuart, Rosa Antich, Donn Byrne Carter,

etc., pero no es hasta después de la década de los 90 del siglo pasado, que las principales universidades y escuelas, especialmente de países europeos, han comprendido que incluso su educación capitalista necesita buscar formas más originales para ampliar el vocabulario del idioma inglés en sus estudiantes. En estos momentos (según sitios y artículos Web consultados), se encuentran importantes profesores investigadores abogando por profundos cambios curriculares, que prioricen por su importancia, la inclusión de materias que permitan solucionar esta problemática. En este sentido, se puede mencionar trabajos como el del Dr. Michael McCarthy, de la Universidad de Nottingham en el Reino Unido, el cual refiere que uno de los componentes más importantes del aprendizaje de un idioma extranjero es el vocabulario. Según su criterio especializado, un estudiante puede estar bien preparado en gramática y poseer además excelentes habilidades fonéticas, pero si no posee el cúmulo de vocablos requeridos que ofrezcan una amplia gama de significados para formar su vocabulario activo, jamás podrá establecer una correcta comunicación, objetivo primordial de la enseñanza de lenguas extranjeras.

En Cuba destacan grandes investigadores sobre el tema de la ampliación del vocabulario activo, pero sin lugar a dudas es la Dr. Rosa Antich de León la más destacada es este sentido. Se debe señalar que numerosas son las publicaciones que debemos a la Dra. Antich, dirigidas a la enseñanza del vocabulario activo del idioma inglés en los niveles medio y superior, especialmente orientaciones metodológicas para llevar a cabo con éxito esta tarea. Según esta destacada profesora e investigadora la ejercitación del léxico así como su presentación se realiza usando las palabras en contexto, ello no significa que no se use la palabra aislada en el momento que el profesor explique sus particularidades gramaticales, ortográficas y fonéticas. No obstante, como el objetivo primordial de la enseñanza del Inglés es lograr la comunicación, la práctica no debe consistir en el estudio y memorización de extensas listas de palabras, sino la realización de ejercicios con el vocabulario activo insertado en situaciones comunicativas. De esta forma el estudiante aprende a utilizar la misma palabra en contextos diferentes, con el uso de sinónimos, antónimos para obtener una considerable ampliación de su riqueza lexical.

Las inspecciones a clases que se han realizado por parte del Departamento de Lenguas Extranjeras de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Capitán Silverio Blanco Núñez” de la provincia de Sancti- Spíritus y las visitas de ayuda metodológica que se han realizado a este municipio de Sancti Spíritus, demuestran las dificultades que enfrentan los educandos en la utilización y poco dominio del vocabulario activo al realizar estudios independientes y grupales en clases, trabajo en parejas cuyo objetivo fundamental es el de sistematizar las funciones comunicativas con el uso de un léxico ampliado acorde a su grado.

En los cuadernos de trabajo y software educativo dedicados a profundizar y sistematizar los contenidos se pudo constatar que se concibe la ampliación del vocabulario activo con su enfoque comunicativo, aunque es insuficiente.

A pesar de todos los estudios realizados, la autora de la presente investigación detecta serias dificultades que se manifiestan en la enseñanza técnica y profesional, especialmente en los estudiantes de primer año del Instituto Politécnico de Informática “Armando de la Rosa” Ruíz, pues los mismos sienten inseguridad al responder cualquier pregunta que haga el profesor, la mayoría de las veces confunden el significado de algunas palabras, con frecuencia tienen pobre participación en clases y son ínfimas sus evaluaciones orales y sistemáticas, no identifican ni emplean sinónimos, antónimos, prefijos y sufijos para formar nuevos vocablos , debido a la pobreza lexical que poseen.

Durante las observaciones realizadas en el IPI “Armando de la Rosa”, se aprecia que existen dificultades aún, puesto que los alumnos en su totalidad no poseen dominio suficiente del vocabulario activo, y por consiguiente esto los conlleva a no sentirse motivados por el idioma, lo que les afecta el aprendizaje del léxico con enfoque comunicativo, uno de los principales objetivos de la asignatura inglés para el grado.

El insuficiente dominio del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”, es una realidad creciente, considerado en el banco de problemas de la escuela, y se constata su verdadera naturaleza en los grupos donde la investigadora imparte la docencia.

De igual manera, el hecho de que los alumnos presenten esta insuficiencia, significa que los docentes deben replantearse una vía de solución inmediata, de allí la idea de poner en práctica una propuesta de juegos didácticos que contribuyan a la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI "Armando de la Rosa" Ruíz, pues; en ellos se les plantean tareas en forma lúdica, cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades; secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Resulta significativo destacar como nuestra pedagogía también a través de toda su historia ha reconocido el valor que tiene este tipo de actividad como una vía efectiva en el desarrollo de la educación. Representa una herramienta pedagógica de altísimo valor para lograr que los estudiantes desencadenen su imaginación, el intercambio de ideas, participación abierta y franca colmada de un entusiasmo innato que le confiere mejores resultados al desarrollo de una adecuada ampliación del vocabulario activo para lograr la riqueza lexical deseada en la asignatura de Inglés.

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Hay muchos tipos de juegos didácticos, desde los más simples hasta los más complejos. Todos ellos ayudan a practicar el idioma, manteniendo la clase viva e interesante. Los juegos demandan una gran concentración y los estudiantes deben esforzarse para realizarlos, porque ellos, por supuesto, estarán motivados. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable y esto contribuye a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la realización de la propuesta de los juegos didácticos resultaron de mucha importancia la consulta de una amplia bibliografía, dentro de la que se destacan: los trabajos mencionados; los documentos normativos del MINED, del PCC y del Estado, sobre la ampliación del vocabulario activo; los resultados de los controles al proceso docente educativo realizados en el Instituto Politécnico de Informática “Armando de la Rosa” (en lo adelante IPI “Armando de la Rosa”); los resultados de las encuestas, entrevistas y otras fuentes. A pesar de todos los esfuerzos llevados a cabo, aún es insuficiente el aprendizaje de este idioma.

En correspondencia con lo anteriormente planteado y para contribuir a la solución de este problema latente en el proceso enseñanza aprendizaje del inglés se determina formular el problema científico en los siguientes términos:

¿Cómo contribuir a la ampliación del vocabulario activo del idioma inglés, en los alumnos de primer año del IPI “Armando de la Rosa”, desde la clase?

Se define como **objeto de estudio**: el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. Y como **campo de acción**: la enseñanza del vocabulario activo desde la asignatura inglés en los alumnos de primer año del IPI “Armando de la Rosa”.

Por tales razones se concibe este trabajo, cuyo **objetivo** es: aplicar juegos didácticos relacionados con la ampliación del vocabulario activo desde la asignatura inglés, en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”.

Desde esta perspectiva y por ordenar el proceso investigativo se formularon las siguientes **preguntas científicas**:

1. ¿Qué fundamentos teóricos – metodológicos sustentan el empleo de los juegos didácticos para la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”?
2. ¿Cuáles son las debilidades y/o potencialidades, que se manifiestan en el estado actual del desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura

inglés que comprometen la ampliación del vocabulario activo en los alumnos de primer año?

3. ¿Qué características deben poseer los juegos didácticos de manera que permitan ampliar el vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”?
4. ¿Cómo evaluar la efectividad de los juegos didácticos para la ampliación del vocabulario activo en los alumnos de primer año del IPI “Armando de la Rosa”?

Para la solución de las anteriormente enunciadas interrogantes se trazaron una serie de **tareas científicas** que despejaron el camino hacia una mejor comprensión de los aspectos a solucionar:

1. Determinación de los fundamentos teóricos – metodológicos que sustentan la ampliación del vocabulario activo de los estudiantes a partir de las potencialidades que ofrece la clase de Inglés.
2. Diagnóstico del estado actual del dominio del vocabulario activo de los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”.
3. Selección y fundamentación de la propuesta de los juegos didácticos para ampliar el vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”.
4. Validación de la propuesta de los juegos didácticos para ampliar el vocabulario activo de la asignatura Inglés, en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”.

De acuerdo con lo anterior se propone las siguientes variables:

**Independiente:** Juegos didácticos.

Los juegos didácticos propuestos en la investigación son altamente motivantes y entretenidos y les ofrecen a los alumnos de primer año del IPI “Armando de la Rosa”, de Sancti Spíritus, la oportunidad de adquirir nuevas experiencias en el idioma lo cual no siempre es posible durante una clase tradicional y por supuesto los ayudan a enriquecer

el vocabulario activo del grado mediante actividades dinámicas, que permiten desarrollar los objetivos propuestos y motivarlos a adquirir la riqueza lexical deseada.

Esta propuesta sirve de material para ejercitar los contenidos y se harán los cambios necesarios según las particularidades o características del grupo.

**Dependiente:** La ampliación del vocabulario activo del idioma inglés se debe producir de manera comunicativa.

### **Métodos científicos utilizados.**

#### **Teóricos:**

- **Análisis histórico – lógico:** La investigación parte de un análisis histórico evolutivo del inglés como idioma; hace referencia a algunos autores que han profundizado en el tema del aprendizaje del vocabulario para particularizar en la correcta ampliación del mismo a través de los juegos didácticos como una alternativa eficaz de solución, aspecto al cual se le ha otorgado un análisis profundo. Ello permitió conocer sobre aquellos aspectos que impiden una adecuada ampliación del léxico de los estudiantes.
- **Análisis – síntesis:** Se utilizó para el diagnóstico inicial y final, arribando a conclusiones que explican la situación actual del problema y sus particularidades durante el proceso de investigación, para la determinación de la necesidad de ampliar el vocabulario activo de los estudiantes, valorar su efectividad y retroalimentar la investigación, además en la preparación de los juegos didácticos y en el trabajo con la bibliografía respecto al tema.
- **Inducción – deducción:** La investigación parte del banco de problemas de la escuela y el conocimiento sobre el fenómeno de la ampliación del vocabulario activo para lograr una comunicación eficaz entre los estudiantes. Se infiere desde diferentes publicaciones e investigaciones, que el aprendizaje del léxico no ha recibido la importancia que merece para perfeccionarlo como habilidad de los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa” Ruíz, por lo que se utilizó este método para apoyar el análisis y deducir las posibles soluciones a partir de las causas.

**Empíricos:**

- La observación de clases con el fin de explorar el proceder didáctico que siguen los docentes al dirigir la ampliación del vocabulario y la manera en que operan los estudiantes durante el mismo.
- La entrevista a maestros para conocer el nivel de información y las experiencias que poseen los docentes en relación con la ampliación del vocabulario activo.
- La encuesta fue de gran ayuda en la recopilación de información relacionada con el empleo de medios de enseñanza por parte de los docentes de la asignatura Inglés.
- La prueba pedagógica permitió conocer el nivel de conocimientos, motivaciones, intereses, necesidades, valores y comportamientos relacionados con la ampliación del vocabulario activo, que posee la muestra intencional; a través de un sistema de preguntas que responden a los objetivos de la investigación.
- El análisis documental emplea las dimensiones declaradas con el fin de obtener una unidad de análisis que enriqueciera la percepción del problema.
- El método experimental en su variante de pre experimento para validar la efectividad de los juegos en la ampliación del vocabulario activo de los estudiantes.

**Del nivel estadístico** que ayudaron al procesamiento de todos los datos de la investigación:

- Cálculo porcentual para valorar los resultados de los instrumentos aplicados con el fin de constatar el estado actual del problema. Posibilitó, además, reflejar toda la información contenida en los instrumentos experimentales aplicados a la muestra seleccionada y a los docentes, de manera cuantitativa y cualitativa.
- La estadística descriptiva para analizar los resultados obtenidos y la comparación de los mismos en las etapas del pre experimento.

**La población** está compuesta por 118 estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa” (ver anexo 5), seleccionándose una muestra intencional de 31 educandos, pertenecientes al grupo 2; ya que es el grupo al que la autora le imparte docencia, y donde se detectó el problema. En su composición tiene estudiantes de ambos sexos, con edades comprendidas entre 15 y 16 años y proceden del mismo municipio.

**Dimensiones e indicadores:****Dimensión I: Cognitiva:**

Indicadores:

1. Conocimiento de palabras con su significado real.
2. Conocimiento de sinónimos.
3. Uso de repeticiones innecesarias.

**Dimensión II: Procedimental:**

Indicadores:

1. Reproduce el vocabulario del grado.
2. Reproduce patrones fonéticos, gramaticales y lexicales correctos.
3. Comunicación oral espontánea.

**Dimensión: Afectivo- motivacional:**

Indicadores:

1. Interés por ampliar el vocabulario activo del idioma inglés.
2. Disposición para ejecutar los juegos didácticos.
3. Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos.

**La novedad científica del trabajo:** se refiere a la propuesta de los juegos didácticos, los cuales se diseñaron para abordar de manera exitosa el problema descrito anteriormente, y fueron pensados (y aplicados) de manera dinámica, desarrolladora, creativa, y artística; logrando en la práctica excelentes resultados en relación con la ampliación del vocabulario activo desde la asignatura inglés.

Esta propuesta está a tono con las necesidades de la muestra en cuestión, y conlleva a la reflexión, el análisis y al desarrollo de habilidades comunicativas, que la hacen más dinámica, original y eficiente. Además la presente investigación enriquece la sistematización de la teoría con respecto a la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa” Ruiz”.

**Aporte práctico:** permite contar con una propuesta de juegos didácticos para la ampliación del vocabulario activo desde la asignatura de inglés en el primer año de la Enseñanza Técnica y Profesional, que puede constituir un material de consulta para la enseñanza del idioma y que puede también, aplicarse durante la clase, dentro y fuera del aula, favoreciendo así, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura.

Resultados principales: se lograron sistematizar los elementos teóricos que permiten fundamentar la propuesta de los juegos didácticos. Su diseño y posterior aplicación permitió transformar de modo tangible el problema de la ampliación del vocabulario activo en la muestra intencional seleccionada. También, se alcanzaron resultados significativos en cuanto al trabajo dirigido a la toma de conciencia por parte del docente de la asignatura inglés y en general de todo el departamento de Humanidades, sobre la necesidad de que los educandos de los politécnicos de informática se motiven más hacia el aprendizaje del idioma inglés, aportando su granito de arena en la formación de una cultura general – integral.

#### **Definición de términos:**

Vocabulario activo: el vocabulario que el sujeto comprende sin problemas, pero que además, es capaz de utilizar cuando lo necesita y sin necesidad de ayuda.

Ampliación del vocabulario: extensión o incremento del conjunto de palabras de un idioma específico, conocidas por una persona u otra entidad.

Juegos didácticos: la acción o actividad voluntaria que permite hallar soluciones novedosas (desde un punto de vista educativo), y partiendo de informaciones ya conocidas que desarrollen integralmente la personalidad del educando y particularmente su capacidad creadora.

La tesis consta de dos capítulos, en el primero se aborda el problema de la ampliación del vocabulario activo desde la clase de inglés, y se realiza una fundamentación teórica de la

propuesta. En el segundo se analizan los resultados iniciales del diagnóstico, se presenta la propuesta de los juegos didácticos, así como los resultados de su aplicación.

## **CAPÍTULO 1. CONSIDERACIONES TEÓRICAS - METODOLÓGICAS PARA LA AMPLIACIÓN DEL VOCABULARIO ACTIVO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.**

En este capítulo se abordan los elementos esenciales que fundamentan desde la teoría y la práctica en empleo de juegos didácticos para ampliar el vocabulario activo en inglés.

### **1.1 El juego: concepto, historia y evolución.**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filigénesis).

José Martí (1981: 19) expresó: "Los pueblos, lo mismo que los niños y los jóvenes necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura." El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los jóvenes lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana y en la actualidad los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego y se le consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada.

La idea de aplicar el juego en la educación no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y se sabe además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la

economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial motivador que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la educación.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se toma uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los alumnos, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivador y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos y el potencial creador.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal.

En el afectivo-motivador se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- (K. Groos,) expresa en Teoría del Juego “como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.”
- Huizinga (1987): “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”.
- Gutton, P (1982): “Es una forma privilegiada de expresión social”.

- Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.
- Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, expresan que mediante el juego didáctico los adolescentes y los jóvenes tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Uno de los pedagogos que más aportó a la teoría del juego fue Vigotsky (1981). 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 niño.”

No obstante todos los criterios analizados, la autora de la presente investigación prefirió acogerse a la definición de Herbert Spencer (1991) por estar más relacionada con el proceso de aprendizaje, quien al referirse al concepto **juego** señaló: “es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz”.

#### **Justificación del juego desde distintos puntos de vista:**

- El juego es importante o formativo desde lo pedagógico porque por medio del mismo intentamos conseguir los objetivos propuestos que directa o indirectamente llevarán a conseguir alcanzar los contenidos. El juego deber ser únicamente un medio para alcanzar esos contenidos.
- Desde lo psicológico permite descargar los impulsos y la actividad o hiperactividad, desarrollar la fantasía, relacionarse con los compañeros, manifestarse con espontaneidad, protagonizar a veces los roles de los adultos.
- En lo lingüístico: contribuye al desarrollo de habilidades y al uso del lenguaje creativo, pues los estudiantes se expresan de forma libre, en un contexto situacional de la vida real llevado al aula.
- En lo social sobre todo en juegos de tipo colectivo.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad.

#### **1.2 Los juegos didácticos. Potencialidades para la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”.**

Por su parte los **juegos didácticos** son el soporte con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las

habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. Por ello se recomienda el juego como recurso metodológico para su estudio e implementación en los estudiantes de primer año del IPI “Armando de la Rosa”, por tratarse de un tipo de alumno poco motivado hacia la adquisición de conocimientos que no provengan del mundo de la informática.

Los juegos didácticos permiten tratar de manera sugerente y motivadora la ampliación del vocabulario activo para el estudiante de primer año del IPI “Armando de la Rosa”, pues su práctica señala que tradicionalmente son aceptados por el alumno, pues constituyen una actividad amena e instructiva para desarrollar diversas estrategias para lograr la riqueza lexical de los estudiantes en las clases de inglés.

Se ha demostrado que los juegos tienen ventajas y efectividad en vocabulario educativo en las diversas formas. Primeramente, los juegos proporcionan relajación y diversión para estudiantes, para que aprendan y retengan nuevas palabras más fácilmente. En segundo lugar, jugar usualmente implica la competencia acogedora y ellos mantienen a los estudiantes interesados.

Los juegos de vocabulario traen contexto realmente mundial en el aula, y realiza una forma flexible, comunicativa. Su papel no puede denegarse. Sin embargo, para lograr la mayor parte de vocabulario, es esencial que los juegos adecuados estén seleccionados. Un juego debe ser guiado, el número de escolares, nivel de pericia, contexto cultural, la oportunidad del momento, el tema educativo, son factores que deberían ser tomados en consideración.

El vocabulario educativo a través de los juegos es una forma efectiva e interesante que se aplica en cualquier aula. Los resultados de esta investigación sugieren que los juegos estén usados no sólo para la mera diversión, pero más importante aún, para la revisión y práctica útil de las clases de idioma, así conduciendo a la meta de competencia comunicativa de estudiantes perfeccionadores.

No obstante, debe acotarse que hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente

tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir éstos, cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen su calidad.

La clase de inglés en el primer año, como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

La experiencia de esta tesis demostró que el juego didáctico en la clase de inglés provee de nuevas formas a los estudiantes para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Con la aplicación de los juegos didácticos propuestos para la clase, se rompe con el formalismo y se logra una participación activa al alumno con los resultados siguientes:

- Mejora el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundiza los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador.
- Interioriza el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámica y variada.
- Logra el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Logra responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual.

Con frecuencia, son considerados erróneamente como algo que se llevará a cabo en los últimos 5 minutos de clase. En realidad, se pueden utilizar en todas las etapas de la enseñanza de un idioma.

Desde el punto de vista pedagógico los juegos pueden utilizarse en:

- La presentación de la clase.
- La práctica controlada del idioma.
- La comunicación guiada del idioma.
- La ayuda a los estudiantes para arribar a sus propias conclusiones hacia cómo la lengua trabaja.
- El enriquecimiento de su vocabulario.

Para organizar y desarrollar juegos didácticos es necesario:

- Organizar equipos.
- Establecer reglas y vías claras.
- Guiar a los estudiantes en qué aspecto usarlos.
- No prolongar el juego si no es necesario.

Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación)

Además, estos juegos les dan a los estudiantes la posibilidad de utilizar con más fluidez y coherencia lo aprendido, lo cual les propician más dominio del contenido impartido en la clase, fortaleciendo el desarrollo de sus habilidades, la expresión oral y la ampliación del vocabulario activo.

### **1.3 El proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés en el primer año de la Enseñanza Técnica y Profesional.**

En esta nueva etapa del perfeccionamiento continuo e ininterrumpido del Sistema Nacional de Educación, las clases de inglés se proponen contribuir, con una total efectividad al cumplimiento de los objetivos esenciales de la Enseñanza Técnica y Profesional.

En Cuba la planificación de la enseñanza - aprendizaje de lenguas extranjeras se ha dirigido cada vez más en las últimas décadas hacia el cumplimiento de principios de la comunicabilidad, de aquí se hagan los mayores esfuerzos por presentar el sistema de la lengua en funcionamiento en situaciones de expresión oral y escrita, y se analice el componente semántico de la lengua con la misma intensidad que el morfosintáctico y el morfológico.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en primer año de los institutos politécnicos de informática responde a la importancia política, económica, social y cultural en el mundo de hoy. La asignatura de inglés en este grado desempeña un rol trascendental al garantizar las relaciones humanas de afecto y compromiso moral. Esta materia contribuye a la formación científica del mundo en los estudiantes, al tomar como punto de partida el lenguaje como fenómeno social en el proceso, así como la relación pensamiento - lenguaje- cultura, además de proporcionar el análisis de la lengua para penetrar en su esencia.

La asignatura de inglés, de modo general en el primer año de la enseñanza técnica y profesional, está llamada a favorecer la comunicación, **incrementar el vocabulario**, incentivar valores patrióticos y principios éticos, así como contribuir de forma decisiva a la formación de una cultura general integral en los educandos. También aporta elementos formativos a la educación estética y humanística de la personalidad, esferas que cobran mayor relevancia e importancia en los politécnicos de informática, por su tarea de iniciar a

las nuevas generaciones de estudiosos de los software; generaciones que juegan ya un papel decisivo en la consolidación de los ideales económicos de la Revolución.

En este nivel la enseñanza del inglés no solo proporciona eficacia lingüística funcional, sino también a la habilidad de construir y reconstruir nuevos conocimientos, lo que significa desarrollar en los estudiantes los conocimientos, hábitos y habilidades básicas, así como la ampliación de su vocabulario que le permitan comprender información oral y escrita, expresarse oralmente sobre temas familiares a su vida escolar y social, redactar mensajes sencillos y breves.

La tendencia actual para aprender el inglés es desarrollar en los estudiantes hábitos y habilidades que le permitan la utilización práctica del idioma sobre la base del desarrollo del vocabulario.

La propia naturaleza del contenido de la asignatura ofrece magníficas posibilidades para la consolidación del vocabulario activo en los estudiantes del IPI. Sin lugar a dudas, las clases de inglés, son un espacio propicio para desarrollar en los estudiantes capacidades comunicativas, de expresión y percepción, todo ello enfocado con el fin de adquirir un vocabulario ampliado y acorde a las necesidades de los mismos.

#### **1.4 Reflexiones sobre la enseñanza-aprendizaje del vocabulario.**

El proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras ha sido enriquecido por diferentes teorías psicopedagógicas entre las cuales haremos referencia a aquellas que nos sirven de base para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de una lengua extranjera.

Cuando se estudia el lenguaje, desde el punto de vista psicológico, es fácil definir que la adquisición del lenguaje por cada individuo se produce porque el hombre vive en sociedad y el lenguaje es producto de la actividad humana; de aquí que podamos aprender diferentes idiomas y utilizarlos de manera correcta, según el contexto donde lo empleemos.

El lenguaje no aparece implícito en el hombre, con su nacimiento. Este debe asimilarse, reproducirse y emplearse en la comunicación con los demás y consigo mismo. Para que tenga lugar, ha de existir un mecanismo que lo propicie. Este aspecto está bien claro en la adquisición de la lengua materna, pero ¿ocurre así en la enseñanza de una lengua extranjera?

Al respecto, Vitgotsky (1998:34) plantea: “Si la palabra no tiene en cuenta la percepción y la elaboración mental del material sensorio que da nacimiento al concepto...al estudiar la palabra aisladamente se coloca al proceso en un plano puramente verbal...y la relación del concepto con la realidad permanece sin explorar”.

Ernesto Figueroa Escobar, (1982: 43) plantea:

“...si no están dadas las condiciones sensoperceptuales, si la atención no se ve influida por la palabra del adulto y logra establecer la selección del objeto nombrado, esta es, su discriminación, llevándolo desde el primer plano dentro del medio en que se encuentra presente; si no se hace posible su fijación, entonces el niño no puede emitir palabras que tienen un carácter situacional, por no hablar de etapas ulteriores”.

Cuando trasladamos esta afirmación al aprendizaje del Inglés como lengua extranjera no estamos errando, sino afirmando la existencia de procesos imprescindibles para la adquisición de un nuevo idioma. El profesor debe crear las condiciones sensoperceptuales de todos los alumnos, y hacer que la atención de estos se centre en su palabra o medio auxiliar que emplee, dándole utilidad verdadera al conocimiento que imparte. La enseñanza-aprendizaje del vocabulario no puede adolecer de estas cuestiones, para que haya un trabajo profundo en esta área.

En la medida en que los órganos de la percepción participan en la adquisición de un conocimiento, este queda mejor fijado en el individuo, por lo que la fijación de nuevos vocablos no puede ser un acto mecánico y frío, sino una actividad consciente, donde los educandos tengan una participación activa. El lenguaje se va formando en la relación de

las sensaciones y percepciones del mundo hasta lograr la cognición. Al respecto Vigotski (1998: 79) plantea: "...la expresión más simple, lejos de reflejar una correspondencia constante y rígida entre sonido y significado, constituye, en realidad, un proceso".

El primer aspecto a tener en cuenta para la adquisición de vocabulario es la creación de un oído fonemático foráneo a partir del oído fonemático adquirido en el desarrollo del individuo. Esta sucesión paulatina de sonidos nuevos y conocidos en la lengua materna no ocurre si no se estimula al adolescente a participar de manera consciente, y con la mayoría de los órganos sensoriales activados en la cuestión en sí. El oído fonemático foráneo se forma de manera lenta. Muchos son los procesos que deben ocurrir desde el punto de vista fisiológico, biológico y físico, para que se logre adquirir la asimilación de estos fonemas que al principio no significan nada para el individuo, pero que con el tiempo comienzan a ser codificados en la misma manera en que se codifican en la lengua materna.

Si en el alumno no se logra formar un oído fonemático, no hay posibilidad para que su producción de sonidos sea correcta. Esta estrategia debe conformarse, de manera tal, que la introducción de sonidos o fonemas nuevos no signifique la eliminación de los sonidos ya adquiridos, sino la adición de estos. Para ello hay que tomar en cuenta la visión y el tacto, órganos de gran importancia para la fijación y empleo de nuevos sonidos.

De aquí que la conexión orgánica de la audición, el tiempo psíquico, la memoria operativa y el lenguaje estén siempre en la formación del oído fonemático foráneo para potencializar la ampliación del vocabulario de los estudiantes.

El vocabulario varía para cada idioma y tiene como una característica significativa la de transformarse con el paso del tiempo de acuerdo al agregado o abandono de algunas palabras. Por otro lado, mientras el vocabulario es una invención social que tiene como objetivo principal la comunicación entre los individuos, también pueden generarse vocabularios individuales que tienen que ver con la generación de términos más o menos personalizados que sólo el sujeto en cuestión puede comprender del todo.

La adquisición del vocabulario (tanto en el primer idioma como en los segundos y/o extranjeros), es un proceso muy complejo. La primera distinción que se debe hacerse es entre vocabulario pasivo y vocabulario activo. El primero es el vocabulario que el sujeto entiende sin ayuda o con muy poca ayuda, pero que no es capaz de utilizar autónomamente.

El segundo, y en el cual centramos el interés de la presente investigación científica se define como “el vocabulario que el sujeto comprende sin problemas, pero que además, es capaz de utilizar cuando lo necesita y sin necesidad de ayuda.

Como la mayoría de las creaciones comunicativas del ser humano, el vocabulario podría describirse como una estructura dinámica que no permanece estática si no que varía con el tiempo y con el paso de las generaciones, responsables de abandonar o sumar palabras en el uso diario del lenguaje. El vocabulario de un idioma puede ser similar al de otro idioma, pero nunca será igual y mientras algunos idiomas son realmente complejos en lo que hace a los términos y sus significados, otros son considerados mucho más simples y accesibles.

Para que un estudiante de primer año pueda comprender el vocabulario del idioma inglés, es necesario que conozca el significado de las palabras y se afane en su estudio y consolidación. Al mismo tiempo, también puede suceder que algunos términos sean comprensibles a nivel mental pero no son fácilmente definibles en palabras ya que su uso tiene que ver más con el uso común del término. Sin embargo, reconocer la palabra sólo por fonética o directamente no saber su significado o no conocer la palabra implica que el término no forma parte del vocabulario de este tipo de educando.

Normalmente, cuando se piensa en el término ‘vocabulario’, viene a la mente el conjunto de palabras usadas oralmente. Sin embargo, este puede diferenciarse del vocabulario escrito ya que los términos a usar en cada situación y espacio no serán los mismos, siendo el lenguaje diverso para diferentes tipos de situaciones.

No es difícil encontrar en los medios actuales de la enseñanza del inglés decenas de recursos consistentes en listas de vocabulario organizadas por categorías cuya utilidad es, cuando menos, discutible. Y, sin embargo, tradicionalmente, el aprendizaje de vocabulario en las escuelas se reducía precisamente a eso, a memorizar listas de casi cualquier cosa. Desde adjetivos a verbos irregulares. ¿Qué ha aportado ese método?

Se debe pensar en lo que ocurre cuando se lee un texto relativamente sencillo. Se conoce una buena parte de las palabras, se entiende su significado sin demasiadas dificultades. Ahora bien, ¿que pasaría si se tuviese que improvisar un texto oral sobre el mismo tema? Buena parte de esas palabras cuyo significado el alumno conoce, sencillamente no vendrían a la mente. Es como si estuvieran inactivas; el educando las conoce, están ahí; pero, por algún motivo, no "salen a la superficie".

Esta es la primera consecuencia de la memorización. El estudiante aprende significados, pero no incorpora palabras a su vocabulario de manera que pueda utilizarlas con fluidez. Estos elementos remiten la clase de inglés a los conceptos explicados anteriormente de vocabulario pasivo y vocabulario activo. O, lo que es lo mismo, la diferencia entre las palabras que no se utilizan de forma autónoma, pero cuyo significado se comprende (al leerlas o incluso escucharlas), y aquéllas que los estudiantes sí pueden incorporar a su discurso (o a un texto escrito), de forma inmediata. En el caso de los estudiantes de primer año del Politécnico de Informática, es usual que su vocabulario pasivo sea muy amplio, mientras que el activo es mucho más limitado.

Gracias a los estudios del vocabulario los estudiantes reciben todo un basamento lingüístico y cultural muy útil para el desempeño de su expresión oral. Desde este punto de vista, la asignatura Inglés tiene como fin el desarrollo de la competencia cognitivo – comunicativa en los educandos.

El vocabulario, al igual que la gramática, está enfocado hacia las funciones del idioma dentro de los bloques temáticos. Las palabras se experimentan y usan en contexto dentro

de textos significativos, escritos y orales, más no como palabras aisladas en listas de traducción de vocabulario.

La cantidad de palabras nuevas que se encuentra en los textos receptivos es mayor al número de vocabulario que se espera que los estudiantes produzcan. De esta manera, el desarrollo de la competencia receptiva del estudiante avanza más rápidamente que su competencia productiva, reflejando el proceso natural de desarrollo lingüístico.

El trabajo con el vocabulario debe tener un carácter activo; el alumno no puede ser un ente pasivo, listo para reproducir lo que se le indica; debe mover su pensamiento en la imagen del nuevo sonido. Aquí se hace referencia a que él, en su memoria, pueda recordar la posición de los labios, punto y fuerza de articulación, entre otros. Al respecto, Vigotsky (1995: 93, citando a A. Rav) plantea: “En la lectura del movimiento de los labios, al notar la posición de la boca y los movimientos de los órganos articulatorios, el niño ya vincula estrechamente esta imagen con el concepto, y el concepto, con el movimiento de la boca”. También es importante que no se trabaje con los sonidos de manera aislada; el ritmo, como proceso suprasegmental, ayuda a activar la memoria, por la musicalidad que esta imprime al sonido en el contexto, lo que facilita la relación que hace el alumno entre fonema y grafema.

Es importante que el trabajo con el vocabulario se contextualice, es decir, que el alumno utilice el vocablo en la cadena hablada, porque el lenguaje se desarrolla en el proceso comunicativo, que es el principal estímulo de su evolución. El trabajo, de manera aislada, con los fonemas, dentro del mismo vocablo, sin tener en cuenta elementos supra segmentales, hace que el alumno no pueda fijar de manera activa y consciente el fonema que se quiere fijar, lo que a su vez no permite que se active la memoria a corto y largo plazo. Después que el alumno comprenda la palabra aislada, es necesario que comprenda la estructura de la palabra en la oración completa, así como la comprensión en un contexto comunicativo que contenga todos los elementos reales del acto.

Al respecto, A. R. Luria, citado por Figueroa (1982:71) plantea: “Para que tenga lugar la decodificación de la idea tienen que estar presentes tres condiciones:

1. Comprensión de la palabra aislada.
2. Comprensión de la estructura de la oración completa.
3. Comprensión de la comunicación total”.

Nation, (1990:41) plantea “no aprendemos un vocablo en un encuentro. Las investigaciones nos dicen, que hacen falta entre cinco y quince encuentros o más para aprender una palabra como promedio”. En esta afirmación recae uno de los mayores problemas de los docentes en lo concerniente a la introducción de vocabulario, pues la poca consistencia dada a este aspecto hace que la mayoría de los mismos caigan en la curva del olvido. Al respecto plantea Pimsleur, (1967) “Es más fácil olvidar que recordar un vocablo, porque nuestro cerebro está diseñado para olvidar y no para recordar”.

Los estudios realizados al respecto nos dicen que los estudiantes no pueden inferir el significado de un vocablo desconocido de un contexto. Si el texto es muy difícil. Hu y Nation, (2000) sugieren, “que los estudiantes necesitan conocer cerca del 98% o más de las palabras de un texto, es decir, una de cada cincuenta. Porque el rango de inferencia es de una cada diez probabilidades de inferencia de un significado desconocido”.

Por lo que hay que tomar en cuenta diferentes aspectos desde el punto de vista psicopedagógico que garanticen la utilización de textos que le brinden a los estudiantes la reafirmación o fijación de vocablos ya introducidos, pues la palabras viven juntas y no de manera aislada.

En lo concerniente al trabajo con el vocabulario debemos conocer que algunas palabras son más difíciles de aprender que otras. Las investigaciones se refieren a que los vocablos que son más concretos y más cercanos a un concepto conocido o tienen una forma similar a la de la lengua materna, tienden a ser aprendidos primero que aquellos que son más abstractos y son relativamente diferentes en forma a la lengua materna. Los estudiantes aprenden mejor haciendo sentido de su propio vocabulario e internalizándolo. Mientras más trabajan con los vocablos y más profundamente ser procesados por ellos mismos y trabajando con estos en diferentes formas así serán retenidos en la memoria.

Los profesores no tienen el suficiente tiempo para enseñar todo acerca de un vocablo, por lo que los estudiantes tienen que convertirse en aprendices independientes del vocabulario.

Se recomienda en el trabajo con los estudiantes de primer año del Politécnico de Informática, no explicar el nuevo vocabulario con anticipación sino motivar a los estudiantes a encontrar el significado del mismo utilizando los diferentes recursos disponibles. Es muy aconsejable capacitar a los estudiantes a resolver sus propios problemas de vocabulario de manera de que lleguen a constituirse en elementos activos y dinámicos dentro del proceso de aprendizaje.

Resumiendo se puede sintetizar que la enseñanza del vocabulario en la asignatura inglés de primer año, no solo debe contribuir a la eficiencia lingüística y gramatical, sino también a la habilidad de adquirir nuevas palabras, conocimientos culturales, así como hábitos y habilidades básicas que le permitan ese alumno comunicarse en lengua extranjera: comprender información oral y escrita, y expresarse (oralmente) sobre temas familiares a su vida, escolar y social, pero también redactar mensajes sencillos y breves.

### **1.5 La ampliación del vocabulario activo, a través de los juegos didácticos.**

El vocabulario ocupa un lugar central en la enseñanza de una lengua extranjera. Para los estudiantes que están aprendiendo inglés, ampliar el vocabulario es de especial importancia. El hablante nativo de inglés promedio ingresa en jardín de infantes con un bagaje de al menos 5000 palabras. El estudiante promedio puede conocer 5000 palabras en su lengua materna, pero muy pocas en inglés. Mientras los hablantes nativos siguen aprendiendo palabras nuevas, nuestros estudiantes enfrentan el doble desafío de afianzar esa base y luego cerrar la brecha.

No son pocos los que afirman que la comunicación no tendría éxito sin la posesión de una adecuada reserva de vocabulario. Su tratamiento por mucho tiempo se ha concebido sin la debida profundización. Como resultado, muchos estudiantes no son capaces de trasponer reglas de formación de nuevas palabras a nuevos contextos de manera independiente,

debido a ello, la enseñanza requiere, entonces, que el maestro ofrezca al estudiante herramientas con el propósito de abrirse paso por sí solo, de forma independiente. La ampliación de vocabulario (vocabulary building) juega un papel fundamental a la hora de convertir a los alumnos de primer año de la Enseñanza Técnica y Profesional en auténticos "usuarios de la lengua inglesa".

La autora para brindar una concepción más lograda que traiga consigo la fijación de los vocablos introducidos de manera tal que el alumno/a pueda manejarlos en diferentes situaciones lingüísticas, que propicien el intercambio comunicativo entre alumno-alumno, alumno-profesor crea una propuesta de juegos didácticos para que de esta manera ocurra la retroalimentación comunicativa, factor esencial en el acto del habla, además de ayudar a los estudiantes en la comprensión de los diseñados para cada uno de los niveles.

En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. Los juegos didácticos proporcionan nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas. Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta además favorece el intercambio grupal.

Los juegos didácticos son actividades que de una forma amena y con espíritu fraternalmente competitivo, hacen lograr diferentes objetivos de ampliación del vocabulario, según la operación que exijan por parte del alumno. No se trata de escoger un día para jugar, sino de organizar actividades planificadas en formas de juegos que propicien la fijación de determinado vocabulario o estructura, la práctica de algún material lingüístico dado o la utilización de contenidos del programa.

El sistema de juegos didácticos diseñados se insertan en las diferentes formas de organización de docencia en las clases de Inglés en la Educación Politécnico y laboral, se trabaja en grupos o equipos y también de forma individual, utilizando las funciones comunicativas y los contenidos de mayor riqueza lexical de cada unidad.

Cada juego posee potencialidades determinadas para ampliar el vocabulario de las unidades del programa, debido a su carácter asequible y motivador logran fijar considerablemente su léxico, con el uso de sinónimos, antónimos, el uso de los prefijos y sufijos con mayor dificultad para formar nuevos vocablos, y algunos textos que responden a sus intereses.

Los juegos tienen ventajas considerablemente efectivas para la ampliación del vocabulario, pues producen relajación y retención de nuevas palabras en una forma flexible, comunicativa. Si se dosifican adecuadamente, se logra aliviar la tensión de algunos momentos de trabajo intensivo en el aula y mantienen a los estudiantes interesados y ansiosos de apropiarse del vocabulario seleccionado según las dificultades existentes.

La ampliación del vocabulario a través de los juegos es una forma efectiva e interesante que se aplica en cualquier aula. Los resultados de esta investigación sugieren que los juegos estén usados no sólo para la mera diversión, pero más importante aún, para la revisión y práctica útil de las clases de idioma, así conduciendo a la meta de competencia comunicativa de escolares perfeccionadores.

Los juegos se estructuran desde la forma más simple hasta lograr una integración más compleja de las áreas de vocabulario y por ende de las funciones comunicativas y sus formas de expresión en la comunicación oral hasta lograr una paulatina ampliación del vocabulario activo. El estudiante será el protagonista de su aprendizaje, toda vez que actúa activa y transformadoramente en el mismo, realiza diferentes acciones, entre ellas: jugar, solucionar, socializar, experimentar, desarrollar, disfrutar, interactuar, correr riesgos y discutir.

**La ampliación del vocabulario activo se logra:**

- Al establecer la debida articulación entre los diversos contenidos de los programas y entre las unidades de cada programa, así como al dosificarlos adecuadamente.
- Al establecer la secuencia lógico-psicológica del aprendizaje de idiomas, comprensión, imitación, reproducción y producción.
- Al guiar a los alumnos hacia el desarrollo consciente de la memoria como elemento esencial en el aprendizaje de idiomas, organizando la ejercitación para el desarrollo de la retención inmediata, mediante la imitación, y con actividades que requieran la retención mediata, a través de la reproducción y producción libre.
- Al fijar la base oral como medio para lograr una lectura por grupo de palabras.
- Al preparar materiales y organizar materiales orales y escritos que exijan la aplicación de los conocimientos adquiridos.

La autora y además profesora del grupo muestra de la investigación tiene 6 años de experiencia y se preparó para la aplicación de esta propuesta al conducir las tareas asume diferentes roles para facilitar el aprendizaje, es decir, ella no es el centro del proceso, sino que va guiando, por tanto, es organizadora del proceso, un consultante, líder y una compañera más para los estudiantes. Además, tiene la tarea de contribuir a la formación integral de ellos pues orienta, asesora, y controla el aprendizaje de los mismos.

Los juegos didácticos propuestos tienen como objetivo una complementación del trabajo que se hace con las video clases como medio de enseñanza, el cuaderno de trabajo y la acción frontal del maestro, es decir, contribuyen a potenciar la ampliación del vocabulario activo, a la vez que permite la formación integral de los estudiantes de primer año del IPI "Armando de la Rosa". El contenido de las actividades está a partir del programa vigente en el grado. Se incluyen funciones comunicativas con sus correspondientes formas lingüísticas que la autora de este trabajo investigativo considera le son más significativas a los estudiantes de este. El contenido léxico y gramatical trabajado permite una motivación que facilitará una comunicación no solo elemental sino la suficiente para establecer comunicación clara entre los estudiantes a través del juego. Las habilidades y las acciones aparecen contextualizadas alrededor de temas transversales seleccionados, a partir de las

necesidades sociales y personales del diagnóstico. Las actividades cuentan con un conjunto de procedimientos de que posibilitan la puesta en práctica de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes, la formación de valores, la interacción social y la comunicación. Se centran en el estudiante y facilitan que este piense, haga, sienta y se arriesgue. De acuerdo a la experiencia de la autora al realizar las actividades objeto de esta investigación se crearon las condiciones favorables de aprendizaje cooperativo y democrático basado en el amor y el respeto entre los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **CAPÍTULO 2: UNA CONSTATACIÓN NECESARIA. PRUEBAS EXPLORATORIAS. PROPUESTA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.**

### **2.1 Caracterización y diagnóstico inicial. Población y muestra intencional de la investigación. Dimensiones e indicadores.**

Se puede caracterizar al estudiante del nivel técnico y profesional de variadas formas. Se conoce que los límites entre los períodos evolutivos no son absolutos y están sujetos a variaciones de carácter individual, de manera que el profesor puede encontrar en un mismo grupo escolar, estudiantes que ya manifiestan rasgos propios de la juventud, mientras que otros mantienen todavía un comportamiento típico del adolescente.

Esta diversidad de rasgos se observa con más frecuencia en los grupos de primer año, población de la investigación, pues en los alumnos de edades posteriores comienzan a revelarse mayoritariamente las características de la edad juvenil. Es por esta razón, que se centra la atención en algunas características de la etapa juvenil, cuyo conocimiento resulta de gran importancia para los profesores de este nivel.

Desde el punto de vista de su actividad intelectual, los estudiantes están potencialmente capacitados para realizar tareas que requieren una alta dosis de trabajo mental, de razonamiento, iniciativa, independencia cognoscitiva y creatividad. Estas posibilidades se manifiestan tanto respecto a la actividad de aprendizaje en el aula, como en las diversas situaciones que surgen en la vida cotidiana del joven.

Resulta necesario precisar que el desarrollo de las posibilidades intelectuales de los jóvenes no ocurre de forma espontánea y automática, sino siempre bajo el efecto de la educación y la enseñanza recibida, tanto en la escuela como fuera de ella.

La población está formada por un total de 149 alumnos y la muestra intencional tiene un total de 31 educandos lo que equivale al 20.8%. El grupo seleccionado cuenta con, 10 hembras y 21 varones (ver anexo 8). Es un grupo promedio, con 5 estudiantes

aventajados, 6 estudiantes tienen su promedio de notas en el rango de 75 a 85 puntos, y 19 son educandos con dificultades docentes.

Específicamente, los estudiantes de la muestra intencional presentan como fortalezas, su elevado interés por el estudio de la informática, su responsabilidad ante ciertas tareas docentes y no docentes asignadas, su cohesión grupal y correcta disciplina ante la realización de los estudios independientes. Destacar además, que como es un grupo eminentemente del sexo masculino, tienen inclinaciones hacia la práctica del deporte, como actividad activa realizada durante su tiempo libre..

Como debilidades tienen: inmadurez excesiva, en ocasiones muestran poco hábito de estudio, falta de concentración e interés por algunas asignaturas de formación general; así como falta de una serie de conocimientos precedentes que influyen de manera notable en su aprendizaje.

Son estudiantes en los que, a excepción de 15 educandos, no tienen problemas familiares, ni de otra índole. Son hijos de padres divorciados más del 85% de la muestra, pero éstos se muestran preocupados y en ciertas circunstancias sobre protectores.

El **grupo** es el de resultados más bajos, demostrándose en los índices de promoción que son del 61.5%. El análisis de las causas demostró que la mayoría de los estudiantes residen en zonas alejadas de la cabecera municipal, con escaso desarrollo cultural y poco dominio del vocabulario, presentan errores de dicción, omisión de sonidos cuando se comunican, tienen insuficientes conocimientos para lograr una adecuada expresión oral en las clases, por lo que la participación es ínfima.

Dicha caracterización es determinante para la selección de la muestra intencional, unidos a la pobre ampliación del vocabulario activo que éstos poseían al iniciarse el curso escolar, fue que se decidió seleccionarlos como muestra intencional y aplicarles la propuesta de juegos didácticos, que más adelante se expondrá.

A partir de las consideraciones teóricas que se constatan en la fundamentación, se analizaron los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos aplicados. Este análisis ha hecho posible caracterizar las deficiencias actuales en cuanto a la ampliación del vocabulario activo, objeto de investigación. Además permitió la detección de las principales dificultades relacionadas con los indicadores de la variable dependiente.

Primeramente señalar que la investigación realizada se originó a partir de la observación pedagógica (ver anexo 1); que permitió contemplar in situ cómo los estudiantes utilizaban el vocabulario activo mientras se comunican oralmente y de forma escrita desde la clase de inglés.

La observación también, como método cualitativo, permitió corroborar y determinar enfoques analíticos diferentes. Se realizó un registro de las manifestaciones que testimoniaron y hablaron por si mismo de las especificidades que demostraron el crecimiento en la preparación sobre el aprendizaje del vocabulario activo.

A continuación se le aplicó una prueba pedagógica inicial (ver anexo 2), a la muestra intencional; con el objetivo de constatar el estado real del problema. Todos estos resultados iniciales aparecen tabulados en la tabla que se refiere en el anexo 3.

Como se puede constatar en dicho anexo, la referida tabla demuestra el bajo vocabulario que posee la muestra seleccionada. Solo 6 de los 31 estudiantes presentados, evidenciaron poseer suficientes conocimientos de las palabras con su significado real; mientras que el 51.6% de estos educandos, demostraron tener insuficientes conocimientos para el primer año.

En relación con el segundo indicador de la dimensión uno: solamente el 19.3% de la muestra fue capaz de responder correctamente las preguntas relacionadas con los sinónimos en la prueba pedagógica, mientras que el 51.6% de los estudiantes respondió de manera errónea estas interrogantes.

En cuanto al tercer indicador de la primera dimensión: tan solo 8 estudiantes de 31 fueron capaces de evidenciar en sus respuestas que no repiten palabras innecesarias, mientras que el 41.9% de los alumnos de la muestra mostró pobreza de vocabulario al repetir, incluso hasta 8 veces en un texto, la misma palabra.

En relación con la segunda dimensión y su primer indicador; este constituye un claro exponente de lo realidad de los estudiantes de la muestra seleccionada: tan solo 5 de ellos lograron reproducir el vocabulario elemental del primer año, mientras que la inmensa mayoría, o sea el 54.8% demostró que hasta en este básico nivel tienen serias dificultades; mostrándose como uno de los componentes de mayor dificultad hoy, en la asignatura de inglés, en el IPI "Armando de la Rosa".

En cuanto al indicador segundo de la dimensión procedimental, existió un ligero incremento del por ciento de estudiantes que cumplieron de manera positiva con los requisitos del indicador, ya que el 22.5% de ellos supo emplear patrones fonéticos, gramaticales y lexicales correctos.

Por su parte, el tercer indicador de esta dimensión, fue un fiel reflejo de lo expresado con anterioridad y habla a las claras de la crítica situación de los estudiantes del grupo 2 de primer año del IPI "Armando de la Rosa". Tan solo el 19.3% de ellos evidenció tener una adecuada comunicación oral espontánea, mientras que el 51.6% mostró habilidades incorrectas en este indicador.

Asimismo, el análisis de los resultados arrojados por la prueba pedagógica en relación con la tercera dimensión demuestran también pobres resultados. Por ejemplo el primer indicador expresa que tan solo el 19.3% evidencia interés por la asignatura.

Los resultados demuestran convincentemente la insuficiente ampliación del vocabulario activo que poseen los estudiantes del grupo 2 de primer año del IPI "Armando de la Rosa", corroborando en la práctica científica todo lo antes señalado en la presente investigación.

Sobre esta base se realizaron además, muestreos a clases y planes de clases, pertenecientes a los profesores del grado, así como entrevistas a estos docentes. Para la ejecución de esta tarea se crearon instrumentos que posibilitaron el correcto desenvolvimiento del proceso indagativo, con un adecuado rigor científico. Los elementos aportados por los instrumentos se expresan a continuación a través de inferencias cualitativas a manera de diagnóstico inicial.

Se visitaron 10 clases en el grupo 2 de primer año del IPI "Armando de la Rosa" (ver anexo 4). En todas ellas los maestros orientaron correctamente hacia los objetivos y por supuesto contemplaron en la preparación de la clase objetivos destinados hacia la ampliación del vocabulario activo de los estudiantes, sin embargo se muestran como irregularidades: muy poca correspondencia entre el objetivo y las actividades concretas de la clase destinadas a la ampliación del vocabulario activo.

En las 10 clases observadas se comprobó que aún le resta al docente de inglés motivar más sus clases, sobre todo si se tiene en cuenta las características del estudiante de las escuelas informáticas. También se puede señalar como irregularidad, que los educandos participan muy poco de manera activa en las clases (por supuesto se les motiva muy poco), por lo que todavía existen problemas metodológicos en este sentido.

Un elemento a favor del docente de inglés, es que en el 100% de las clases visitadas se observó que los maestros exigen por el desarrollo y uso correcto del lenguaje.

Se destaca en sentido general, la falta de creatividad y motivación de los maestros en estas direcciones. Todos los elementos descritos con anterioridad conllevan a los bajos resultados que exhiben estos estudiantes en relación con la adquisición de un vocabulario activo más eficaz.

También se realizaron muestreos a los planes de clases (ver anexo 5), los cuales son fiel reflejo de algunas irregularidades observadas con la inserción de actividades comunicativas que ayudan a ampliar el vocabulario activo de los estudiantes.

Los instrumentos aplicados permitieron constatar la necesidad de la ampliación del vocabulario activo de los estudiantes del grupo 2 del primer año del IPI "Armando de la Rosa".

El muestreo del programa de inglés, evidencia la posibilidad de que en las clases, además de impartir el sistema de conocimientos curriculares, se puede contribuir a la ampliación del vocabulario activo a partir de variadas formas.

También se aplicó una encuesta (ver anexo 6), a la muestra intencional, la cual arrojó los siguientes resultados: (ver anexo 7)

Como se puede apreciar en el anexo referido anteriormente el 67.7% de los alumnos encuestados no buscan palabras nuevas en el diccionario, a pesar de que en el aula se entrega uno por hilera como iniciativa de los profesores del grado, tan solo el 32.3% alegó hacerlo. Por supuesto que en este indicador mucho influye la poca presión del profesor del grupo.

Se debe señalar, además, que en la encuesta se planteó por el 100% de los alumnos, que el profesor le brinda un listado de los nuevos vocablos que ya forman parte de la asignatura para que lo dominen, pero el poco interés de ellos, entre otros factores de índole objetiva y subjetiva, malogran tales propósitos.

La encuesta también fue útil para obtener información relacionada con el empleo de una libreta de vocabulario, lo cual como quedó demostrado en la tabla 4, ninguno de los estudiantes de la muestra seleccionada posee. Situación que atenta contra la ampliación del vocabulario activo.

En resumen, la encuesta aplicada evidenció que existe despreocupación y falta de interés por parte de los alumnos del grupo 2 de primer año del IPI "Armando de la Rosa" por el aprendizaje de la asignatura inglés; pero también sirvió para corroborar que los maestros

del grado necesitan emplear nuevas estrategias si desean tener éxito en la ampliación del vocabulario activo de sus educandos.

Otro instrumento aplicado fue una entrevista a profesores (ver anexo 9 y 10), la cual expresa numéricamente el nivel de conocimiento de los maestros sobre la ampliación del vocabulario activo desde la clase de Inglés. Con tales propósitos fueron entrevistados 4 docentes que imparten su docencia en el IPI "Armando de la Rosa". Ante la primera interrogante (¿sabe cómo enseñar de manera correcta el vocabulario activo?), 3 evidenciaron correctos conocimientos acerca de la problemática investigada para un 75.0%, (pregunta 1 del cuestionario), mientras que uno solo de ellos alegó tener insuficiencias en este sentido.

Por su parte (pregunta 2 del cuestionario), 3 de los docentes entrevistados reconocieron que saben cómo enseñar de manera correcta el vocabulario activo en los estudiantes, y 1 se mostró dubitativo al respecto.

En la pregunta referida a si conocían cómo ejercitar las nuevas palabras a través de los juegos didácticos (pregunta 3 del cuestionario), el 100% de los maestros ofreció variantes como actividades novedosas o juegos didácticos, sin embargo en la pregunta que se les ofrecía a continuación (¿se limitan sus estudiantes a memorizar diálogos y listas de palabras como vías fundamentales para fijar el vocabulario activo de las unidades?), solo el 50.0% alegó que empleaban en sus clases estas alternativas.

En resumen las principales irregularidades encontradas en el diagnóstico inicial del problema fueron:

- Poco interés de los alumnos hacia el aprendizaje de nuevas palabras.
- Poca motivación de los profesores de la asignatura inglés en sus clases.
- Bajo nivel de reciclaje de vocabulario en el cuaderno de trabajo.
- Los profesores dejan el vocabulario para ser aprendido por los alumnos y rara vez brindan estrategias y técnicas para su aprendizaje.

- La mayoría de los vocablos se enseñan desde el texto con énfasis en la identificación y el trabajo con la palabra aislada.
- Poca sistematización del vocablo.
- Enseñanza de varios o todos los vocablos el mismo día.
- Los vocablos abstractos son simplemente traducidos.
- Para muchos profesores la enseñanza de vocabulario recae en la definición y no en el uso del vocablo.
- Limitado empleo de juegos y actividades novedosas en las clases de inglés.
- La mayoría de los ejercicios se diseñan para evaluar el vocabulario y no para enseñarlo.

¿A qué compulsa lo anteriormente mencionado en la enseñanza - aprendizaje de un idioma extranjero?

- ✓ Los profesores deben ser cuidadosos en el momento de selección de un nuevo vocablo.
- ✓ Garantizar que los vocablos no se pierdan en la curva del olvido.
- ✓ Los estudiantes no deben enfrentarse a materiales que sean muy difíciles para ellos.
- ✓ Enseñar a los estudiantes a aprender el vocablo de manera efectiva.
- ✓ Los ejercicios sobre el vocabulario deben enfocarse en su internalización dentro del conocimiento de los vocablos.
- ✓ El nuevo vocablo debe estar todo el tiempo contextualizado.

Sobre la base de estas irregularidades constatadas es que se enuncia la propuesta de los juegos didácticos, los cuales brindan la ayuda necesaria para ampliar el vocabulario activo de los estudiantes de primer año del IPI "Armando de la Rosa".

## **2.2 Fundamentación de la propuesta de los juegos didácticos.**

La propuesta incluye 10 juegos didácticos para lograr la ampliación del vocabulario activo en la clase de inglés de primer año del IPI "Armando de la Rosa". Se parte de un análisis de los programas correspondientes; así como de los objetivos formativos planteados para el nivel.

Como bien se mencionó anteriormente, el grupo seleccionado para la aplicación del experimento está constituido en su esencia por estudiantes representativos del universo por su edad, características socioeconómicas, psicopedagógicas, nivel cultural, desarrollo físico y régimen de estudio.

Dicha propuesta está dirigida a la transformación cualitativa de los alumnos. También presupone la preparación del docente en aspectos relacionados con la ampliación del vocabulario activo, a partir del estudio de las posibilidades que ofrecen las diferentes unidades del programa para el logro de los objetivos específicos de la asignatura.

Para la efectividad esta propuesta de juegos didácticos en el proceso enseñanza - aprendizaje del inglés, es necesario que éstos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos propuestos tienen en cuenta los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y se adecuan a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Además se debe tener en cuenta que la particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas.

Siendo los objetivos de la utilización de los juegos didácticos propuestos, los siguientes:

- Ampliar el vocabulario activo de los estudiantes de primer año, motivándolos a su vez hacia el aprendizaje de la asignatura.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos relacionados con la ampliación del vocabulario activo, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Sus características:

- Despiertan el interés hacia la asignatura de inglés.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en relación con el vocabulario activo y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Las exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos son aquellos que garantizan el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes. Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el juego didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en el uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Finalmente se señalan elementos que se tuvieron en cuenta para el éxito del trabajo con los juegos didácticos propuestos:

1. Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
2. Metodología a seguir con el juego en cuestión.
3. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
4. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
5. Tiempo necesario para desarrollar el juego.

6. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego
7. Clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
8. Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
9. Preparación de los estudiantes en el arte de escuchar.

## 2.3 Propuesta de los juegos didácticos.

### Juego Didáctico # 1. “Obstacle race”. “¡Carrera con Obstáculos!”

#### Primer año.

**Objetivo:** Contribuir al aprendizaje del vocabulario activo; referente a los nombres de algunas disciplinas deportivas, el correcto reconocimiento y uso de algunos sinónimos y antónimos para elevar la cultura deportiva de los estudiantes.

**Materiales a utilizar:** Cartón o cartulina, colores o acuarela, alambre dulce (cobre)

#### Confección:

- 10 obstáculos hechos de cartón y alambre para la base.
- Una cartulina rectangular semejante a dos carriles de la pista de carreras.
- Para hacerla semejante a una pista de carreras se pintará la línea del centro de color blanco y los carriles de rojo.
- Se escribirá la palabra “meta” en el final, y “salida” en el comienzo. Star - Finish.
- Dos muñecos de cartulina (representando a los corredores) con una base de alambre de modo que se mantengan parados. Uno con el uniforme rojo y el otro azul.

**Descripción del juego:** El juego consiste en realizar una carrera con obstáculos donde el objetivo es llegar a la meta tumbando la menor cantidad de ellos. Para no tumbar los obstáculos los alumnos deberán responder correctamente la pregunta que formulará el profesor de acuerdo al número que tenga el obstáculo a pasar.

Se dividirá el grupo en dos equipos. Cada uno será un corredor y para cada uno habrá 10 preguntas (obstáculos). El equipo tendrá la posibilidad de elegir cuál será el alumno a participar del equipo contrario, ya que esto posibilita que la participación no esté únicamente centrada en los alumnos aventajados, puesto que la tendencia será a escoger a aquellos compañeros que les resulte más fácil vencer.

Las preguntas serán de dos en dos, de acuerdo al elemento del lenguaje que mide o al grado de dificultad de las mismas, siendo o no igual en el resto de los pares. Se tendrá muy en cuenta las características de los alumnos para esto.

**Reglas del juego:**

- 1- El tiempo para responder será el menor posible.
- 2- No puede haber aclaraciones del resto de los alumnos ni segundas oportunidades; si el alumno no responde correctamente el profesor dirá la respuesta realizando de forma breve alguna explicación, para eliminar cualquier duda al respecto y rápidamente se continuará la carrera.
- 3- Ganará el equipo que llegue a la meta con la menor cantidad de obstáculos derribados.

Ejemplo de preguntas realizadas a los estudiantes:

- What's your favorite sport? Why?
- Choose four sports for each category below.

Categories: most dangerous, most exciting, most fun, most relaxing.

Billiards	football	judo
Chess	gymnastics	weightlifting
Volleyball	fishing	swimming
Karate	cycling	skating
Boxing	wrestling	aerobics
Canoeing	baseball	ping-pong

- Select an important sportman or sportswoman for each sport.

2- Answer the following questions:

.. What's our National sport?

...Felix Savón has been an Olympic Champion three times of-----

The most intelligent sport is:

3-- Activity 1- Work in pairs:

A..Did you see the baseball game last night?

B... Yes, I went to the stadium.

A,... I was there too. I think it was the most exciting game of the season.

B.... I disagree. I didn't like the way the viting team played.

A.... Oh, you always disagree. The viting team was as energetic as the home team.

**Activity 2.** Read the following text and answer the following items:

Young people everywhere enjoy gymnastics, both for men and women, although women's gymnastics has always been much more popular.

Gymnastics requires considerable training. In men's gymnastics some contests-like the pommel horse- need strong shoulders and long arms. The rings, on the other hand, require short arms.

In Cuba, our gymnastic teams work for their constant improvement. Our athletes have performed very well lately. In the next Olympic Games we will have the opportunity to see famous gymnasts in action, and we will be impressed once more by their wonderful performance.

Lexical training:

Select from the text:

- A) The antonym of **old**.
- B) The plural of **woman**.
- C) The synonym of **spotwoman or sport**
- D) **man**.
- E) A word ending in the suffix **ly**.
- F) The words that mean: **gimnasia, entrenamiento, juegos olímpicos, actuación**

**Juego Didáctico # 2. Título: “Play and learn”. “Juega y aprende”.****Primer año.**

**Objetivo:** Expresar oralmente sus intereses por los diferentes oficios, para propiciar la ampliación del vocabulario activo de los estudiantes.

**Materiales a utilizar:** Tarjetas, ilustraciones y objetos.

**Descripción del juego:** El grupo se divide en equipos de cuatro jugadores.

Se presentará la actividad como representación de una situación de la vida de gran valor como lo es el gusto o inclinación hacia un oficio. Se les mostrarán tarjetas con situaciones de la vida cotidiana que ellos deberán imitar con gestos y palabras o pronunciación de frases en inglés, relacionadas con diferentes oficios, ejemplos: enfermera - nurse, médico - doctor, maestro - teacher.

Pueden ser palabras, frases u oraciones escritas en las tarjetas, lo cual puede ser por niveles, es decir, ofrecer desde la palabra hasta la oración para que el estudiante exprese una cualidad (en inglés), gesto, pueden relacionarlo con un objeto o ilustración que aparezca cercano o previamente dispuesto.

Reglas del juego:

- El juego de escenificar oficios con gestos y palabras lo ganará el estudiante que mejor se exprese.
- Puede ofrecerse una guía como por ejemplo: I am a teacher, I go to school every day.
- Deben reproducir el texto en inglés y escenificarlo.
- Ganará el estudiante que más preguntas responda correctamente.

**Juego Didáctico # 3. Título:** “The hanged man”. “Cruza palabras.”**Primer año.**

**Objetivo:** Incentivar el uso correcto del vocabulario activo referidos a los días de la semana y nombre de los meses.

**Materiales a utilizar:** Pizarrón, tizas, papelógrafo y plumones.

**Descripción del juego:** Trabajo en equipos, el grupo se divide en dos equipos.

El equipo que inicia pensará en una palabra relacionada con el vocabulario activo referido a los días de la semana y nombres de los meses; la cual escribirá en la pizarra o papelógrafo la primera letra de la misma, el equipo contrario completará adivinando las letras hasta descubrirla; a continuación realizarán una oración de forma independiente con ella.

Luego cada equipo tendrá impreso en papel un crucigrama en el cual tendrán que identificar el nombre de los meses del año y los días de la semana. Cuando hayan finalizado su búsqueda un estudiante de cada equipo de forma oral y con una correcta pronunciación se referirá a los mismos.

**Regla del juego:**

- El equipo ganador será el que más palabras adivine, realice oraciones correctamente y se exprese con una correcta pronunciación.

### **Juego Didáctico # 4. Cuida tu salud.**

#### **Primer año.**

**Objetivo:** Ampliar el vocabulario activo de los estudiantes al reconocer el nombre de las partes del cuerpo mediante un fichero que a su vez hará conciencia de la importancia de los hábitos de higiene personal y colectiva, conjuntamente con el nombre de algunas enfermedades más frecuentes y su forma de tratamiento y prevención.

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

**Descripción del juego:** Se divide el grupo en dos o más equipos, en correspondencia a las características del mismo.

El maestro mostrará una lámina en la cual aparecerá un estudiante. Este estará sucio, despeinado y mal vestido. Entre todos se realizará un debate sobre lo que observan en la lámina y luego el docente le entregará un fichero a cada equipo, en el cual aparecerán varias palabras mezcladas entre sí, también se les entregará un juego de tarjetas que ilustran las partes del cuerpo. Luego explicará que los miembros de ambos equipos deberán colocar las tarjetas sobre la palabra que corresponda en el fichero. Ganará el equipo que primero termine de una forma correcta.

Luego, el profesor le escribirá la siguiente actividad en el pizarrón en la cual ambos equipos tendrán participación, el que más rápido la realice será el ganador.

Imagine you are a doctor and you want to give some advice on what to do to keep healthy. Match the problem with the cause and the treatment, the tell him/her what she/he has to do.

<b>Cause:</b>	<b>Problem:</b>	<b>Treatment:</b>
Smoking	Overweight	Stay in bed
Eating unhealthy food	Fever	Give up smoking.
Strict diet	Feel tired	Must diet and exercise
Reading to many hours	Bronchitis	Wear glasses

Luego un estudiante de cada equipo de forma oral expresará el consejo correcto par cada caso. Por ejemplo:

Your problem is that you are overweighth because you eat too much unhealthy food. You must go on a diet and take up exercise.

**Reglas del juego:**

- 1- El juego comenzará cuando el maestro lo indique.
- 2-Una vez concluido el juego el maestro debe verificar si están correctamente colocadas las tarjetas.
- 3- El equipo pierde 5 puntos por cada tarjeta colocada incorrectamente.
- 4-Ganará el equipo que menos puntos pierda y en caso de quedar empatados, ganará el que más rápido haya terminado.

## **Juego Didáctico # 5. Let´s play baseball!**

### **Primer año.**

**Objetivo:** Ampliar el vocabulario activo de los estudiantes en lo referente a sus gustos y preferencias generales en torno al uso de sinónimos, antónimos y sufijos para formar palabras.

**Materiales a utilizar:** cartulina para confeccionar un terreno de baseball y los jugadores, tarjetas con preguntas, pizarra.

**Descripción del juego:** El profesor previamente prepara un sistema de preguntas para los tres niveles, desde las más simples hasta las más complejas. Detrás de cada tarjeta aparecerá la orientación para correr una o dos bases en correspondencia con el grado de dificultad de la pregunta si es correcta la respuesta. Si no responden correctamente no corren. Por el contrario si los jugadores lo hacen efectivamente, corren las tres bases y acumulan carreras y si no los tres outs correspondientes como en un juego de baseball. Para el desarrollo de este juego se divide el grupo en dos equipos, un bateador y un pitcher tienen que seleccionar en ambos, el último es el que lanza las preguntas para cada inning. El equipo que acumule más carreras será el ganador. Luego se pueden alternar los roles.

### **Reglas del juego:**

Comienza el equipo que adivine el número que el profesor tiene reservado en un papel.

Cada equipo controla la pregunta del equipo contrario en caso de que no se responda, y de esta forma acumula carreras.

### **Ejemplo de preguntas:**

To run one base:

- A game you like playing
- What´s your favorite sport?
- Something you dislike doing.
- Your favorite subject at school.

To run two bases:

- What´s does your mother look like?
- a synonym of beautiful

- an antonym of tall

To run three bases:

- Talk about your family
- What's the most important person in your life?
- Do you like music? What's your favorite kind of music?

## **Juego Didáctico # 6. ¡ Guessing!**

### **Primer año.**

**Objetivo:** Identificar de forma oral el nombre de diferentes ocupaciones y profesiones en Inglés para contribuir a la ampliación del vocabulario activo de los estudiantes.

**Materiales a utilizar:** Tarjetas, pizarra, tizas.

**Descripción del juego:** El profesor divide a los estudiantes en dos equipos. Uno de ellos designa a un estudiante para comenzar, el cual selecciona una tarjeta que contiene información necesaria para identificar la ocupación o profesión.

### **Reglas del juego:**

- Comienza el estudiante designado.
- Si contesta correctamente, el equipo acumula puntos, de lo contrario la pregunta pasa al equipo contrario.
- El ganador será el equipo con más alto acumulado.

### **Preguntas:**

1. This person works at a hospital. He / she wears a white uniform and Helps doctors (a nurse).
2. This person wears a white coat. He / She Takes Care of Our Teeth. Sometimes he / she have to pull out them (a dentist).
3. This person wears an olive green uniform. He / she Defends our homeland from the enemy (a soldier).
4. When you go to the theatre you watch and listen to this person. (an artist)
5. You can watch this person on television or at the cinema. (an actor or actress)
6. This person is an artist. He / she paint beautiful pictures (a painter).
7. This person works at a studio. He / She takes photos (a photographer).
8. This person Makes furniture (chairs, tables, beds, etc) for the house (a carpenter).
9. This person works at a school. He / She teaches children (a teacher).
10. This person drives buses, cars, etc. (a driver).
11. This person sports practices and represents our country in different international events (an athlete).
12. This person writes books for us to read (a writer).

**Observaciones:**

Mediante el desarrollo del juego se crea un ambiente de dinamismo y apropiación de palabras referentes al vocabulario relacionado con el nombre de las ocupaciones, de una forma interactiva, ya que todos los estudiantes participan para adivinar la palabra correspondiente.

**Juego Didáctico # 7. ¡The preacher! (El pregonero)****Primer año.**

**Objetivo:** Expresar oralmente el vocabulario activo relacionado con el nombre de frutas y vegetales para referirse a los gustos y preferencias de los estudiantes.

**Materiales a utilizar:** Tarjetas, pizarra, tizas.

**Descripción del juego:** El profesor previamente prepara a un estudiante para jugar el rol de pregonero, el cual va a entrar al aula diciendo el siguiente pregón:

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

**Reglas del juego:**

Primeramente, el profesor divide el aula en cuatro equipos para lograr competitividad y participación de los estudiantes.

Dicho estudiante que juega el papel de pregonero invita a los estudiantes de ambos equipos a elegir su comida, fruta, bebida o vegetal preferido de acuerdo a sus gustos y preferencias. Luego, comienza la participación cuando ambos equipos van seleccionando a sus participantes para expresar los aspectos anteriormente mencionados pero en forma encadenada, donde cada estudiante aporte el nombre de una fruta o vegetal y el posterior repita la misma y aporte una. Los equipos deben ser de aproximadamente de diez estudiantes para que el último de sus integrantes tenga que decir diez palabras.

Por ejemplo, si el equipo se va a referir a sus frutas preferidas:

- Estudiante 1: I like guava.
- Estudiante 2: I like guava and mango.
- Estudiante 3: I love guava, mango and pineapple.

El equipo que logre que sus integrantes repitan e incorporen las palabras referentes al vocabulario activo para expresar el nombre de frutas, vegetales, será el equipo ganador. Mediante, la realización de este juego didáctico en cadena los estudiantes fijan y consolidan el vocabulario activo referente a este contenido.

**Juego Didáctico # 8. Cuba is a country of heroes.****Primer año.**

**Objetivo:** Despertar interés y respeto por los héroes de la Patria utilizando adjetivos para la descripción física y moral.

**Materiales a utilizar:** Láminas de Héroes de la Revolución Cubana.

**Descripción del juego:** Se divide el grupo en dos equipos.

El profesor comenzará explicando que para lograr esta Revolución socialista existieron hombres que ofrendaron su vida es ese empeño, y que a través de este juego se recordarán a algunos de ellos. Para ello el profesor colocará encima de una mesa diferentes láminas de héroes de la revolución cubana tales como: Fidel Castro, Ernesto Guevara, Camilo Cienfuegos, José Martí, Carlos Manuel de Céspedes, Antonio Maceo, Julio Antonio Mella. Raúl Castro, y otros.

El primer estudiante que levante la mano será el que comenzará, irá a la mesa, seleccionará una lámina y la describirá utilizando objetivos físicos y morales. Tales como: short, fat, tall, young, old, thin / intelligent, honest, revolutionary...

**Reglas del Juego:**

1-Ganará el equipo que utilice más adjetivos en la descripción.

### Juego didáctico 9: Find the difference.

#### Primer año.

**Objetivo:** Ampliar el vocabulario activo de los estudiantes referente a las acciones que ocurren en el momento del hablante.

**Materiales a utilizar:** dos láminas para cada equipo.

#### Descripción del juego:

El profesor previamente prepara dos láminas aparentemente idénticas, pero tienen diferencias considerables las cuales los estudiantes tienen que descifrar, poniendo en práctica su vocabulario activo referente al uso de sustantivos ya conocidos y verbos en presente continuado, donde la acción se realiza en el momento que se habla.

Se dividirá el grupo en dos equipos y se le entregará dos láminas a cada uno, los cuales tendrán que encontrar las diferencias evidentes. Finalmente cinco de los estudiantes de cada equipo expondrán sus criterios de forma oral con una correcta pronunciación.

#### Reglas del juego:

- El tiempo para responder será el menor posible, de aproximadamente 15 minutos.
- El equipo que primero finalice de encontrar las diferencias y prepare un correcto reporte oral utilizando correctamente el vocabulario correspondiente será el ganador.

Lámina 1	Lámina 2
A man and woman are sitting at the table on the right.	They are sitting at the table on the left.
the man and woman at the table are eating salad.	They are drinking coffee.
There are flowers on the table.	There are no flowers on the table. There are some fruits.
It's half past two.	It's half past three.
The man reading a newspaper is wearing blue trousers.	The man reading a newspaper is wearing black trousers.
The woman at the bar is drinking orange juice.	The woman at the bar is reading a magazine.

## **Juego didáctico 10: Let's learn about computers.**

### **Primer año.**

**Objetivo:** Ampliar el vocabulario activo de los estudiantes referente al uso de sinónimos y antónimos, así como la formación de vocablos mediante la adición de algunos prefijos y sufijos

**Materiales a utilizar:** tarjetas.

### **Descripción del juego:**

El profesor previamente prepara tres tarjetas, dos de ellas tendrán dos textos que responden a los intereses de los estudiantes de Informática con temas altamente motivantes para ellos. Luego de analizar comprensión, cada tarjeta tendrá un entrenamiento lexical en cuanto al reconocimiento de sinónimos y antónimos y ejercicios para la formación de vocablos mediante la adición de algunos prefijos y sufijos estudiados por los estudiantes. Cada equipo responderá a las interrogantes de cada tarjeta de forma escrita y luego oralmente.

### **Reglas del juego:**

Ganará el equipo que en menor tiempo posible y de forma correcta haga su entrenamiento lexical.

### **Ejemplo de tarjeta 1:**

Read the following text and answer:

Computers are used nowadays for different kinds of work: in offices, banks ,factories, Hospitals, universities and schools. Computers are one of the most important inventions of this century. The influence of computers in society is growing. In the future, computer systems may be able to read hardwriting and understand speech.Computer components such as transitors, diodes, resistors are now made from semiconductor materials of differnt shapes. By improving software, these importat machines will be more accessible for everyonethus bringing about enormous changes in daily life and work.

Lexical training:

Select from the text:

- The antonym of unimportant.

- The synonym of big.
- A superlative form.
- A word ending in a suffix.
- The words that mean the computer components.
- Some names of workplaces.

**Ejemplo de tarjeta 2:**

Read the following text and answer:

Gates was born in Seattle, Washington, to William H. Gates, Sr. and Mary Maxwell Gates, of English, German, and Scotch-Irish descent. His family was upper middle class; his father was a prominent lawyer, his mother served on the board of directors for First Interstate BancSystem and the United Way, and her father, J. W. Maxwell, was a national bank president. Gates has one elder sister, Kristi (Kristianne), and one younger sister, Libby. He was the fourth of his name in his family, but was known as William Gates III or "Trey"

Gates stepped down as chief executive officer of Microsoft in January 2000. He remained as chairman and created the position of chief software architect. In June 2006, Gates announced that he would be transitioning from full-time work at Microsoft to part-time work, and full-time work at the Bill & Melinda Gates Foundation. He gradually transferred his duties to Ray Ozzie, chief software architect, and Craig Mundie, chief research and strategy officer. Gates' last full-time day at Microsoft was June 27, 2008. He remains at Microsoft as non-executive chairman.

William Henry "Bill" Gates III is an American business magnate, investor, philanthropist, author, and former CEO and current chairman of Microsoft, the software company he founded with Paul Allen.

During his career at Microsoft, Gates held the positions of CEO and chief software architect, and remains the largest individual shareholder, with more than 8 percent of the common stock.[7] He has also authored or co-authored several books.

Gates is one of the best-known entrepreneurs of the personal computer revolution

Lexical training:

Select from the text:

- The name of the capital of United States.
- The antonym of **older**.
- Two occupations.
- The synonym of **many**.
- A compound word.
- The words that means: **trabajo a tiempo completo, conocido, compañía, negocio.**

### Ejemplo de tarjeta 3:

1-Write and say the derivated nouns using the suffix (t)ion:

invent---

participate----

create---

select----

introduce-----

2- Write and say the nouns in –er , -or:

labor—laborer.      protect---

sing---                  buy---

dance---                direct---

speak--                 edit---

3-Write and say the adjectives using the prefix -un:

important—            comfortable----

necessary—            natural---

friendly—              known----

4- Taking into account the formation words of the previous exercises, write sentences with these nouns, adjectives and verbs.

## **2.4 Análisis de los resultados alcanzados con la aplicación de la propuesta de los juegos didácticos.**

La propuesta de los juegos didácticos fue evaluada a partir de los resultados alcanzados en cada actividad planificada, los cuales estuvieron muy relacionados con los objetivos y las habilidades que debe desarrollar la asignatura de inglés en los Institutos Politécnicos de Informática del país.

Estos juegos van dirigidos a las tres esferas de la personalidad, precisamente para lograr la formación multilateral que tanto necesitan los IPI, aunque cabe acotar que existe un ligero predominio del aspecto cognitivo. Es prudente plantear que los estudiantes seleccionados, después de aplicada la propuesta de los juegos didácticos desarrollaron no solamente esta esfera de la personalidad; sino también y como se podrá constatar a continuación, la afectiva y la volitiva.

Prueba fehaciente la constituye la prueba pedagógica final aplicada a los educandos (ver anexos 11 y 12) de la muestra intencional, en estrecha vinculación con la inicial. Lo cual permitió generalizar resultados y corroborar aún más la veracidad de la propuesta de los juegos didácticos. Los resultados se explican a continuación:

De la dimensión 1 el indicador 1 alcanzó un 51.6% en el mejoramiento de los conocimientos de palabras con su significado real, mientras que el 19.4% obtuvo malos resultados. En relación con el indicador 2 de la primera dimensión el 29.0% de los alumnos demostraron un correcto empleo de los sinónimos, mientras que el 22.6%, lo hizo mal. De la dimensión 2 el indicador 1 se comportó de la siguiente forma: el 48.3% de los educandos logró reproducir de manera correcta los patrones fonéticos, gramaticales y lexicales, mientras que el 22.6% lo realizó de forma negativa.

El indicador 2 de la dimensión 2 se comportó algo similar: el 48.3% de la muestra intencional logró establecer una adecuada comunicación oral espontánea, mientras que el 22.6% lo logró deficientemente.

El indicador 1 perteneciente a la tercera dimensión se comportó de la siguiente manera: el 90.3% de los alumnos mostraron interés por el conocimiento del idioma inglés, mientras que tan solo el 3.2% lo realizó de forma negativa. Algo similar ocurrió con los indicadores 2 y 3: el 90.3% y el 96.8% respectivamente de los alumnos muestreados, evidenciaron su acertada disposición para ejecutar los juegos didácticos, así como el estado de satisfacción al ejecutar los juegos.

Si comparamos entonces los resultados iniciales con los finales (ver anexos 13 y 14) sobre la base de las pruebas pedagógicas aplicadas, podemos inferir entonces que fue efectiva la propuesta de los juegos didácticos (ya que en todos los casos las dimensiones planteadas mejoraron tangiblemente en comparación a lo detectado en el estado inicial). Por ejemplo en el indicador 1 de la primera dimensión, referido al conocimiento de palabras con su significado real; antes de aplicada la propuesta solo el 6% de los estudiantes lo hacía de manera satisfactoria, pero luego se elevó al 16%.

Algo similar ocurrió con los indicadores 2 y 3 de la dimensión cognitiva: antes de aplicada la propuesta el 19.3% y el 51.6% de los alumnos conocían de manera adecuada los sinónimos y usaban repeticiones innecesarias respectivamente, mientras que luego de aplicados los juegos didácticos ambos indicadores se comportaron en un 29% y un 25.8%.

En la segunda dimensión también se observan avances al reproducir el vocabulario del grado (indicador 2.1), así como patrones fonéticos, gramaticales y lexicales correctos (indicador 2.2). Antes de aplicada la propuesta solo lo hacían de forma acertada el 16.1% y el 22.5% respectivamente, mientras que después de aplicada la propuesta, estos indicadores mejoraron hasta alcanzar el 54.8% y el 48.3% respectivamente.

Situación similar ocurrió con el indicador 3 de la dimensión procedimental. Antes de aplicada la propuesta solo el 19.3% de los educandos manifestaba una correcta

comunicación oral espontánea, mientras que después de aplicada la propuesta, lo hicieron de manera acertada 15 estudiantes, para un 48.3%

De igual manera se observan diferencias en los indicadores 3.1 y 3.2 referidos a la dimensión afectivo – motivacional. Para que se tenga una idea más clara, tan solo el 19.3% y el 48.3% de la muestra seleccionada evidenció Interés por ampliar el vocabulario activo del idioma inglés; así como una elevada disposición para ejecutar los juegos didácticos respectivamente. No obstante después de aplicada la propuesta ambos indicadores (el 3.1 y el 3.2), aumentaron hasta un 90.3%.

El indicador 3.3 de la tercera dimensión, referido al estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos evidenció las mayores transformaciones. Antes de aplicada la propuesta de los juegos didácticos solo 12 estudiantes (el 38.7%) lo hacía de manera acertada, otros 12 de ellos de forma regular y el resto, 7 educandos (el 22.5%) de carácter incorrecto. Pero luego de aplicada la propuesta este indicador se comportó así: a los 30 estudiantes, o sea al 100% de ellos les agradó implementar en las clases de inglés estos juegos didácticos, validándose su eficacia.

Señalar además que en este estudio se asumen las técnicas y métodos de la investigación - acción. Una vez que se iban incorporando los juegos didácticos, estos se ponían en práctica en la docencia y se iban evaluando los resultados, es por ello que constituyen técnicas importantes la entrevista a los alumnos, la observación, las pruebas pedagógicas pero más que ello, el diálogo que a su vez constituye un procedimiento esencial; el cual fue empleado como instrumento de investigación y mediante él se pudo constatar los sentimientos y las comparaciones que hacían los participantes de la muestra para aprender los nuevos vocablos.

También se conoció que en las relaciones interpersonales los sujetos mostraban satisfacciones con los nuevos conocimientos y habilidades que iban adquiriendo.

En esas relaciones que se establecían en el grupo se pudo constatar su compromiso con el lugar donde nacieron y procuraban comunicarse en inglés sobre situaciones de la vida cotidiana. En sus expresiones se constató que se conocían ellos mismos mejor como individuos y comprendían sus roles para perfeccionar el aprendizaje del vocabulario activo.

Otro elemento que se constató desde el diálogo que proporcionaba la interactividad con los juegos didácticos es como condujeron a ampliar el vocabulario activo de los estudiantes desde la asignatura de inglés.

Desde este procedimiento se corroboró además que los educandos eran más autónomos al realizar los análisis de los contenidos ajustados a las necesidades de su entidad, sin embargo entre ellos rondaba la inseguridad al enfrentar situaciones más complejas.

También se creó un registro de fortalezas y debilidades; en este último, los alumnos que constituían la muestra debían reflejar siempre que se enseñaba un nuevo vocablo como se sentían competentes o no para empelarla en su expresión oral.

Una descripción estadística sencilla como el promedio reveló que se reflejan 96,6 % de fortaleza y 3,3% de debilidades. Esto evidencia que todo no está logrado con la complementación de los juegos didácticos para perfeccionar el aprendizaje del vocabulario activo, sin embargo estas permiten la autopreparación constante en aquellos casos que aún siguen siendo débiles.

En cuanto a los aspectos motivacionales se constató que el ascenso de los intereses y disposición para asumir toda la teoría que requiere cada actividad se modificó. A su llegada al IPI, más bien referencia la posibilidad de enfrentar estas actividades con basamentos prácticos.

El contenido compilado en los juegos demostró que hay situaciones teóricas cambiantes que son necesarias dominar.

En los intercambios que se produjeron en los diferentes juegos didácticos aplicados, se constató que se demostraba disposición por expresar las ideas básicas de cada tema. En sus expresiones referían que el contenido estaba ajustado a sus necesidades y que se sentían mucho más fortalecidos para enfrentar la tarea.

Generalizando se puede señalar que a pesar de que todavía persisten algunas de las dificultades cognitivas encontradas durante la realización de la presente investigación, se debe apuntar que los juegos didácticos propuestos superaron las expectativas y verdaderamente ampliaron el vocabulario activo de los estudiantes de primer año del IPI "Armando de la Rosa". Éstos mejoraron en todos los indicadores, evidenciándose profundos cambios cualitativos y cuantitativos.

Todos estos resultados ponen de manifiesto la científicidad de la educación cubana y especialmente de la clase de inglés, así como su singular aporte en la aspiración del Estado y el pueblo de convertirse en el país más culto del mundo.

Finalmente señalar que en el proceso didáctico estas dimensiones se entrecruzan, contribuyendo a enriquecer el proceso formativo del estudiante de una manera simultánea y en varias direcciones.

Los procedimientos metodológicos propuestos en los juegos didácticos son válidos para cualquier nivel, su eficacia depende de la capacidad selectiva del docente y de la manera en que se organice el contenido, muy vinculado éste con el objetivo y su función didáctica dentro de la clase.

## CONCLUSIONES

- La profundización sobre el problema científico objeto de estudio, permitió encontrar los fundamentos teóricos que sustentan el empleo con fines pedagógicos de la propuesta de juegos didácticos elaborados, tomando como basamento las teorías y los criterios emitidos por los diferentes especialistas en cuanto al uso de los juegos didácticos.
- La propuesta a partir de los resultados obtenidos en el pre-experimento ayuda a incrementar el vocabulario en los grupos de primer año, lo que puede ser empleado por otros años, teniendo en cuenta las características del diagnóstico.
- El trabajo de investigación aplicado a la práctica permitió encontrar la solución al problema científico planteado, lo cual permitió la ampliación del vocabulario activo en los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

- A todo el que utilice esta propuesta, debe asumirla como algo inacabado, perfectible, susceptible de reajuste a cada situación concreta, a partir de las necesidades de cada Instituto Politécnico de Informática, y de las posibilidades y creatividad de cada profesor.
- Continuar profundizando en el empleo de juegos didácticos para desarrollar la cuatro habilidades básicas de la lengua inglesa.
- Socializar los resultados de este trabajo investigativo en eventos, sociedades científicas, para evidenciar su aporte práctico.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abbot, G. Y otros. (1989). *The Teaching of English as an International Language. Practical Guide*. Editorial Revolucionaria.
- Addine Fernández, F. (2004). *Didáctica: teoría y práctica*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Antich de León, R. (1986). *Metodología de la enseñanza de Lenguas Extranjeras*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Álvarez Aguilar, N. (1999). *La educación en valores del estudiante universitario a través del proceso docente educativo*, en Monografía CECEDUC Camagüey.
- \_\_\_\_\_. (1995). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Alvero Francés, F. (1976). *Diccionario Cervantes. Tomo I*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Báxter Pérez, E. (1999). *¿Promueves o facilitas la comunicación entre tus alumnos?* Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- \_\_\_\_\_. (1994). *La comunicación en la institución escolar*. MINED. Ciudad de La Habana.
- Bermúdez Serguera, R. y M. Rodríguez. (1996). *Teoría y Metodología del aprendizaje*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Blanco Pérez, A. (1998). *Sociología de la educación*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Brito, H. (1987). *Psicología general para los ISP*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Byrne, D. (1989). *Teaching oral English*. Edición Revolucionaria. Guantánamo.
- Cabezas Cusiné, G. y otros. (1991). *Teoría y Metodología De La Enseñanza Comunista*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Camacho Delgado, A. (2003). *La enseñanza comunicativa del inglés en las transformaciones de la secundaria básica: Un modelo curricular para su perfeccionamiento en el territorio*. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas, I S.P. Félix Varela, Villa Clara.

- Cambridge University Press. (1993). *Tasks for language teachers, a resource book for training and development*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Canfux, V. y otros. (1996). *Tendencias pedagógicas contemporáneas*. Editorial Poirá Ibagué. Colombia.
- Casar Espino, L. (2001). *Propuesta didáctica para el desarrollo de las habilidades de comprensión de lectura y expresión oral en estudiantes de ingeniería*. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Ciudad Habana.
- Carrero González N. (1968). "Juegos didácticos y capacitación profesoral", en revista *Con luz propia*. 1- Septiembre – Diciembre.
- Castro Ruz, F. (2005). *VI Seminario Nacional Para Educadores*. La Habana.
- Cazabon, María J. (1974). *A Comparative Analysis of English and Spanish*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- \_\_\_\_\_. (1979). *English Grammar*. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad de La Habana.
- Celce Murcia, M. (2001). *Teaching Pronunciation*. Cambridge University Press.
- Cerezal Sierra, F. (1997). *Foreign Language Teaching Methods: Some Issues and New Moves*. En *Revista de Investigaciones e Innovación en la Clase de Idiomas*. Nº 8. Dic.
- Chávez, J. (1990). *Acercamiento necesario al pensamiento pedagógico de José Martí*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- \_\_\_\_\_. (1992). *Del ideario Pedagógico de José de la Luz y Caballero*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- \_\_\_\_\_. (1992). *Problemas contemporáneo de la pedagogía en América Latina*. Primera y Segunda Parte. La Habana. Material impreso.
- Chomsky, N. (1968). *Language and Mind: Linguistic Contributions to the Study of Mind*, Harcourt Brace Jovanovich. Cambridge.
- \_\_\_\_\_. (1984). *Contrasts: Soviet and American Thinkers Discuss the Future*. New York.
- Colectivo de autores. (1995). *Grijalbo Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Aragon, Barcelona, España.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Diccionario Océano Práctico de La Lengua Española y de Nombres Propios*. Océano Grupo. Editorial S. A. Barcelona, España.
- \_\_\_\_\_. (2002). *La labor educativa en la escuela*. Editorial pueblo y Educación, La Habana.

- Corominas Cristófol, M. (1984). *Evolution of the English Language*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Cutting, J. (1989). *Pair and group work. A talk delivered at Felix Varela Institute of Pedagogical Sciences*. Santa Clara.
- Cuyás, Antonio y Arturo. (1982). *Gran Diccionario Cuyás*.
- De Armas Ramírez, N. y otros. (2003). *Caracterización y diseño de los resultados científicos como aportes de la investigación educativa*. Universidad Pedagógica Félix Varela, Villa Clara.
- Delval, J. (1984). *Crecer y pensar la construcción del conocimiento en la escuela*. Barcelona, España.
- Durán, A. (1985). *Comunicación en el proceso docente-educativo. Seminario Nacional a Dirigentes*. n. 9. MINED, La Habana.
- Enrique O Farril, Isora J. (2006). *Curso de Inglés. Tabloide 1. Universidad para Todos*. La Habana.
- \_\_\_\_\_. (2006). *English Workbook*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Programa de Inglés décimo Grado*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.
- Enciclopedia Autodidacta Interactiva*. (2000). Océano Práctico. Grupo Editorial Océano, Barcelona, España.
- Enríquez O'Farrill I. (2006). *Un acercamiento a la enseñanza del inglés en la Educación*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- \_\_\_\_\_ (2005). *Reflexiones teórico – prácticas desde las Ciencias de la Educación*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- \_\_\_\_\_ (2005). *Programa Inglés décimo grado*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Espino, H. (1989). *English at the service of animal husbandry*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Fernández González, A. M. y otros. (2002). *Comunicación educativa*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Figueredo Escobar, E. (1982). *Psicología del lenguaje*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.

- \_\_\_\_\_. (1989). Técnicas del habla. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Finocchiaro, M. y C. Brumfit. (1989). The Functional – Notional Approach. From Theory to Practice. Edición Revolucionaria.
- Florin Gattorno, B. (1999). Algunas estrategias para el trabajo con la comprensión. En taller de la palabra. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Gains, Ruth and Brumfit Christofer. Working with words. A guide to teaching and learning vocabulary. Cambridge University Press. CD Universalización de la Enseñanza Superior. Carrera de Lengua Inglesa. 2da Edición.
- García Batista, G. (2002). Compendio de Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- \_\_\_\_\_ y otros. (2004). Temas de introducción a la Formación Pedagógica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- García Inza, M. L. (1999). Maestro investigador: Inteligencia, talento y creatividad para aprender a enseñar. Pedagogía 99. Curso No 42. Palacio de las Convenciones. La Habana.
- Gilbert B, Judy. (1993). Clear Speech. Cambridge University Press.
- Gili Gaya, S. (1980). Elementos de fonética General. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Gimson, A. C. (1972). An Introduction to the Pronunciation of English. Editorial Revolucionaria.
- González Mura, V. y otros. (1995). Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Grijalbo Mondadori. (1997). Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado Color. S.A., Barcelona.
- Institutos Superiores Pedagógicos. (1982). A course in English Lexicology. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- \_\_\_\_\_. Colección Futuro Sunrise. Programa Priorizado de la Revolución.
- Jones Menéndez, A. y G. Vázquez. (1982). Phonetics and Phonology. Lectures on English. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Jordan R, R. (1997). English for Academic Purposes a Guide or Resource Book for Teachers. Cambridge University Press.

- Kenneth Richmond, W. (1973). *La Revolución de la enseñanza*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Leech, Geoffry and Jan Suartvik. *A communicative Grammar of English*. CD MINED. Carrera de Lengua Inglesa. Soporte Electrónico. Versión 6.
- Lopez Serrano, M. (1998). *Actividades comunicativas y expresión escrita*. Con Luz Propia. No3. Mayo- Agosto. La Habana.
- Moreno Valdés, M. T. (1999). *Estrategias de aprendizaje*. Centro de estudios de ciencias de la educación. Universidad de Camaguey.
- Monereo, C et al. (1994). *Estrategia de enseñanza aprendizaje*. Formación del profesor y aplicación en la escuela. Editorial Gorbo. Barcelona.
- Montifano Cabrera, Ma del Pilar. (2001). *Claves Didácticas para la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras*. Ediciones Aljibe, S.L.
- Murpy, Raymond. *English Grammar in use*. Cambridge University Press. New York. CD MINED. Carrera de Lengua Inglesa. Soporte Electrónico. Versión 6.
- Naiman, N. (1988). *Lecture delivered in Santa Clara about the Communicative Language Teaching*. I.S.P. Félix Varela. Material editado.
- Nocedo de León, I. y otros. (2001). *Metodología de la Investigación Educacional*. Tomo 2. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Ornstein, Allan C. (1995). *Strategies for effective teaching*. Second Edition. Brown and Benchmark Publisher.
- Perez Fernandez, V. (1997). *La preparación del maestro para la inserción de la computación en la actividad docente*. Curso 63. Evento internacional de Pedagogía. La Habana.
- Pérez Rodríguez, G. y otros. (1996). *Metodología de la Investigación Educacional*. Tomo 1. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Perez Rodríguez, G. (2005). *La preparación fonológica de docente de idioma inglés en séptimo grado*. Tesis en opción al grado de MSc. Sede Universitaria José Martí.
- Petrovsky, A. (1981). *Psicología General*. Editorial Libros para la Educación.
- Richards, Jack C. (1997). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics*. Cambridge University Press.

- Rodríguez Santana R. (2003). "Los Juegos Didácticos: Una propuesta Metodológica para desarrollar los intereses cognoscitivos por la Geografía escolar". Tesis presentada en opción al título de Máster. I.S.P Enrique José Varona. La Habana.
- Rosental, M y P. Ludin. (1985). Diccionario Filosófico. Edición Revolucionaria, La Habana.
- Saíns de Roble, F. C. (2007). Diccionario de Sinónimos y Antónimos. Editorial José Martí. Ciudad de La Habana.
- Tejeda del Prado L. (2002). "Jugar, Aprender y Crecer". Educación No106 mayo – agosto. Página 26.
- Vigotsky, L.S. (1998). Pensamiento y lenguaje. Editorial Revolucionaria.
- Villalón García G. (2000). El Juego. Selección de Lecturas Psicopedagógicas. Ediciones Cátedra. México.
- Webster. (1983). Seventh New Collegiate Dictionary. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Wright A. and other. (2006). Games of language learning. Cambridge University Press.
- William B, E. (1978). The Bantam New Collage Spanish and English Diccionario. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Zhukovskaia, RI. (1981). El Juego y su Importancia Pedagógica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

## **ANEXO 1. Guía de observación pedagógica.**

**Objetivo:** Observar cómo los estudiantes utilizan el vocabulario activo mientras se comunican oralmente y de forma escrita desde la clase de inglés.

Para ello fue indispensable tener en cuenta los siguientes aspectos:

- 1- Si los estudiantes conocen las palabras con su significado real.
- 2- Si saben identificar y emplear sinónimos y antónimos.
- 3- Si reproducen el vocabulario del grado.
- 4- Si reproducen patrones fonéticos, gramaticales y lexicales correctos.
- 5- Si su comunicación oral es espontánea.
- 6- Si están dispuestos para ejecutar los juegos didácticos.

## ANEXO 2. Prueba pedagógica inicial.

**Objetivo:** Constatar el estado inicial del vocabulario activo de los estudiantes de primer año, desde la asignatura Inglés.

Cuestionario:

1. Unscramble the following words related to health problems. Drag the letters to the correct place:

Veefr , cheadahe , lufl , echackab.

2. Fill in the blanks. Write the adequate words from the list.

A) I am going to the \_\_\_\_\_ to send a letter to my brother. He is working in Africa.

B) Sheila is going to a party tonight. She will go to the \_\_\_\_\_ to comb hair.

C) Jane's sister is three years old. She is too young to go to school. She goes to the \_\_\_\_\_ .

D) Sara is very religious. She goes to the \_\_\_\_\_ every Sunday.

List (post office, beauty parlor, day care center, church, park )

3. Complete the following sentences:

A) My mother works at a hospital. She is a \_\_\_\_\_.

B) Lucy is writing an article. She is a \_\_\_\_\_.

C) Robert is cooking a chicken salad. He is a \_\_\_\_\_.

4. Complete the following sentences related to sports and physical and moral characteristics.

A) Juan Hernández Sierra is one of the Cuban Olympic champions. He practiced \_\_\_\_\_. He is a \_\_\_\_\_ person.

B) Mireya Luis is one of the Cuba's best sportswomen. She played \_\_\_\_\_. She is \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.

C) Javier Sotomayor is an example of a good sportman. He practiced \_\_\_\_\_. He is \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_.

5. Write the adequate words from the list.

A) I collect stamps. This hobby is called \_\_\_\_\_.

B) Lucy thinks that \_\_\_\_\_ is the best hobby because she loves \_\_\_\_\_ the most.

C) We can exercise if we practice \_\_\_\_\_.

List (drawing, numismatic, gardening, dancing, bicycle riding)

6. Select the correct answer according to your knowledge.

- A) Rabbits usually eat \_\_\_\_\_(pepper, carrot, onion) because they like very much.  
 B) The reddest vegetable is the (potato, yam, tomato)  
 C) We usually cry when we peel (onions, carrots, sweet potatoes).

7. Select the school objects from the list to complete these sentences.

- A) The teacher wrote the homework on the \_\_\_\_\_.  
 B) My books are in my \_\_\_\_\_.  
 C) I need a \_\_\_\_\_ for my Math exam.  
 D) The teacher asked for my \_\_\_\_\_ to check the exercise.

8. Identify and mark the names of the week and the months of the year.

Q	E	F	A	P	R	I	L	O	H	J
W	E	D	N	D	S	D	A	Y	A	U
T	S	U	G	U	A	L	P	N	F	L
U	M	R	H	K	H	J	U	N	E	Y
E	S	E	C	I	Y	A	M	Y	P	F
S	X	B	R	G	R	F	A	H	N	R
D	Z	O	A	Y	Y	D	I	J	M	I
A	G	T	M	O	N	D	A	Y	B	D
Y	L	C	G	U	D	I	E	D	O	A
Y	W	O	S	A	T	U	E	D	A	Y

**ANEXO 3. Resultados iniciales arrojados por la prueba pedagógica.**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Buena</b>	<b>%</b>	<b>Regular</b>	<b>%</b>	<b>Mala</b>	<b>%</b>
<b>I. Cognitiva</b>	Conocimiento de palabras con su significado real.	6	19.3	9	29.0	16	51.6
	Conocimiento de sinónimos.	6	19.3	9	29.0	16	51.6
	Uso de repeticiones innecesarias.	8	25.8	10	32.2	13	41.9
<b>II. Procedimental</b>	Reproduce el vocabulario del grado.	5	16.1	9	29.0	17	54.8
	Reproduce patrones fonéticos, gramaticales y léxicos correctos	7	22.5	11	35.4	14	45.1
	Comunicación oral espontánea.	6	19.3	9	29.0	16	51.6
<b>III. Afectivo - motivacional</b>	Interés por el conocimiento del idioma inglés.	6	19.3	9	29.0	16	51.6
	Disposición para ejecutar los juegos didácticos.	15	48.3	10	32.3	6	19.3
	Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos. (previa aplicación)	12	38.7	12	38.7	7	22.5

#### ANEXO 4. Frecuencia del trabajo con las dimensiones desde la clase.

Total de clases visitadas en primer año	Dimensiones observadas en la visita a clases	SI	%	NO	%
<b>10</b>	Orientación hacia los objetivos relacionados con la ampliación del vocabulario activo.	10	100	0	0
	Motivación de las actividades.	6	60.0	4	40.0
	Emplea actividades comunicativas que ayudan a ampliar el vocabulario activo de los estudiantes.	6	60.0	4	40.0
	Los estudiantes participan de forma activa.	3	30.0	7	70.0
	Los estudiantes emplean un rico vocabulario como debería ser en las actividades planificadas.	2	20.0	8	80.0
	Las actividades planificadas tienen un carácter diferenciador hacia los alumnos.	5	50.0	5	50.0
	El profesor demuestra dominio del vocabulario a ampliar.	9	90.0	1	10.0
	El profesor exige por el desarrollo y uso correcto del lenguaje.	10	100	0	0

### ANEXO 5. Frecuencia del trabajo con los planes de clase muestreados.

Planes de clases muestreados	Dimensiones observadas en los planes de clases muestreados	SI	%	NO	%
<b>4</b>	Orientación hacia los objetivos relacionados con la ampliación del vocabulario activo.	4	100	0	0
	Motivación de las actividades.	2	50.0	2	50.0
	Emplea actividades comunicativas que ayudan a enriquecer el léxico de los estudiantes.	3	75.0	1	25.0
	Comprende en su plan de clases actividades para que los estudiantes participen de forma activa.	2	50	2	50
	Las actividades planificadas tienen un carácter diferenciador hacia los alumnos.	2	50	2	50
	En el plan de clases del profesor se infiere su dominio del vocabulario a ampliar.	3	75.0	1	25.0
	El profesor exige por el desarrollo y uso correcto del lenguaje.	4	100	0	0

**ANEXO 6. Encuesta aplicada a los estudiantes.**

Objetivo de la encuesta: explorar el proceder didáctico que siguen los docentes al dirigir la ampliación del vocabulario y la manera en que operan los estudiantes durante el mismo.

Compañero estudiante:

Esta encuesta es anónima por lo que no es necesario que escriba el nombre, solo nos interesa su criterio, lo cual ayudará notablemente a nuestros propósitos. Lea detenidamente cada una de las preguntas y cuando esté seguro responda sinceramente; recuerde que su colaboración será de gran utilidad.

1. ¿Buscas palabras nuevas en el diccionario? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
2. ¿El profesor te brinda un listado de nuevas palabras en inglés? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
3. ¿Las preguntas de comprensión te ayudan a encontrar el significado del texto? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
4. ¿Si te brindan trabajos escritos dónde usas las nuevas palabras? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
5. ¿Se te brindan las definiciones escritas de las palabras? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
6. ¿Se te brindan ejemplos escritos con las nuevas palabras? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
7. ¿Tienes una libreta de vocabulario? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
8. ¿Memorizas el significado de cada vocablo de manera independiente o tratas de insertar dicho vocablo en un contexto? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_
9. ¿Remarca el profesor, fónica y semánticamente el vocabulario que comúnmente se utiliza en el aula de manera sistemática? SÍ \_\_\_\_ NO\_\_\_\_

**ANEXO 7. Resultados arrojados por la encuesta aplicada a los estudiantes.**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>SÍ</b>	<b>%</b>	<b>NO</b>	<b>%</b>
1	10	32.3	21	67.7
2	31	100	0	0
3	15	48.4	16	51.6
4	18	58.0	13	42.0
5	21	67.8	10	32.2
6	31	100	0	0
7	0	0	31	100
8	25	80.6	6	19.4
9	21	67.7	10	32.3

**ANEXO 8. Población y Muestra intencional de la investigación.**

<b>Población Grupos de primer año</b>	<b>Matrícula por grupos</b>	<b>Muestra intencional</b>	<b>Total de estudiantes de la muestra intencional</b>
Grupo 1	30		
<b>Grupo 2</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>31</b>
Grupo 3	30		
Grupo 4	27		
Grupo 5	31		
<b>Total:</b>	<b>149</b>		

## **ANEXO 9. Entrevista a profesores.**

**Objetivo:** Conocer el nivel de información y las experiencias que poseen los docentes en relación con la ampliación del vocabulario activo.

Guía de preguntas:

1. ¿Sabe cómo enseñar de manera correcta el vocabulario activo?
2. ¿Sabe cómo definir en sus clases términos desconocidos a través de ilustraciones, descripciones o demostrando mímica?
3. ¿Conoce cómo ejercitar las nuevas palabras a través de juegos didácticos?
4. ¿Se limitan sus estudiantes a memorizar diálogos y listas de palabras como vías fundamentales para fijar el vocabulario activo de las unidades?

**ANEXO 10. Resultados arrojados por la entrevista a profesores.**

Profesores de inglés entrevistados	Preguntas	Bien	%	Mal	%	No sabe	%
4	1	3	75.0	1	25.0	0	0
	2	3	75.0	1	25.0	0	0
	3	4	100	0	0	0	0
	4	2	50.0	2	50.0	0	0

### **ANEXO 11. Prueba pedagógica final.**

**Objetivo:** Constatar el estado final del vocabulario activo de los estudiantes de primer año desde la asignatura Inglés.

Cuestionario:

1. Now read this list of questions and check your answers. Then talk to a student in your class, whom you don't know very well and ask him/ her the following questions:

- A) What's your name?
- B) How old are you?
- C) What's your address?
- D) Where are you from?
- E) What do you like to do in your free time?
- F) Who do you live with in your house?

2. Complete the following sentences:

- A) Albert Einstein \_\_\_\_\_.
- B) Bette avis and Marilyn Monroe \_\_\_\_\_.
- C) Omar Linares and Orestes Kindelán \_\_\_\_\_.
- D) Amelia Peláez \_\_\_\_\_.
- E) William Sakespeare and Miguel de Cervantes \_\_\_\_\_.

3. Put the words in the list into the appropriate categories and make sentences with them.

Physical characteristics                      Moral characteristics

Handsome, industrious, brave, ugly, tall, attractive, robust, strong,  
honest, optimistic

- Select a pair of synonyms.
- Write the opposite of the adjectives: strong, sensitive, honest, hardworking, optimistis, generous.

1. Write the names of the months in English.

\_ is the second month of the year: We celebratethe Valentine's Day.

- A) \_\_\_\_\_ is the ninth month of the year.

B) \_\_\_\_\_ is the eleventh month.

C) \_\_\_\_\_ We celebrate the Teacher's Day.

2. Match the phrase from Box A with the opposite phrase from Box B.

Box A	Box B
I love....	I don't have enough time for.....
I'm interested in....	I am not very interested in.....
I really enjoy.....	I simply hate.....
I spend most of time.....	I am not very good at.....
I'm quite good at.....	

**ANEXO 12. Resultados de la prueba pedagógica final aplicada a los estudiantes.**

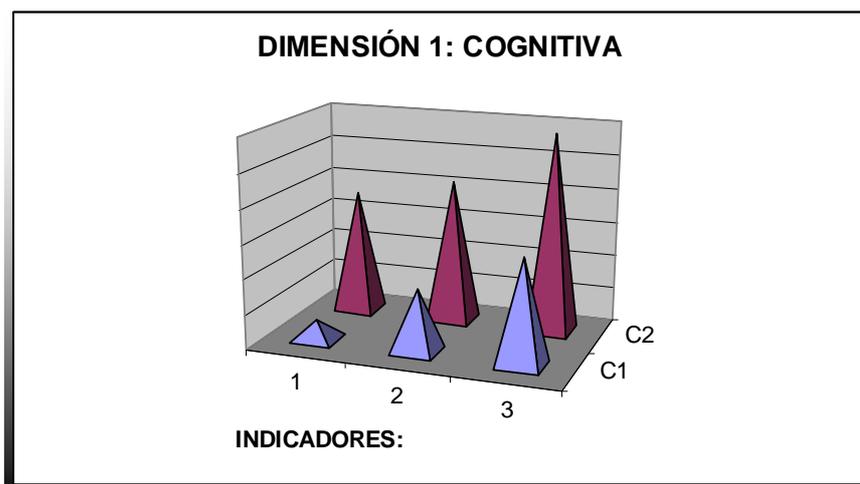
<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Buena</b>	<b>%</b>	<b>Regular</b>	<b>%</b>	<b>Mala</b>	<b>%</b>
<b>I. Cognitiva</b>	Conocimiento de palabras con su significado real.	16	51.6	9	29.0	6	<b>19.4</b>
	Conocimiento de sinónimos.	9	29.0	16	51.6	6	<b>19.4</b>
	Uso de repeticiones innecesarias.	13	41.9	10	32.2	8	<b>25.8</b>
<b>II. Procedimental</b>	Reproduce el vocabulario del grado.	17	54.8	9	29.0	5	<b>16.1</b>
	Reproduce patrones fonéticos, gramaticales y léxicos correctos	15	48.3	9	29.0	7	<b>22.6</b>
	Comunicación oral espontánea.	15	48.3	9	29.0	7	<b>22.6</b>
<b>III. Afectivo - motivacional</b>	Interés por el conocimiento del idioma inglés.	28	90.3	2	6.4	1	<b>3.2</b>
	Disposición para ejecutar los juegos didácticos.	28	90.3	2	6.4	1	<b>3.2</b>
	Estado de satisfacción al realizar los juegos didácticos. (previa aplicación)	30	96.8	1	3.2	0	<b>0</b>

**ANEXO 13. Análisis comparativo de los resultados antes y después de la propuesta.**

Indicadores	Antes			Después		
	B	R	M	B	R	M
1.1	6	9	16	16	9	6
1.2	6	9	16	9	16	6
1.3	8	10	13	13	10	8
2.1	5	9	17	17	9	5
2.2	7	11	14	15	9	7
2.3	6	9	16	15	9	7
3.1	6	9	16	28	2	1
3.2	15	10	6	28	2	1
3.3	12	12	7	30	1	0

**ANEXO 14. Gráficos comparativos. (Antes y después de aplicada la propuesta)**

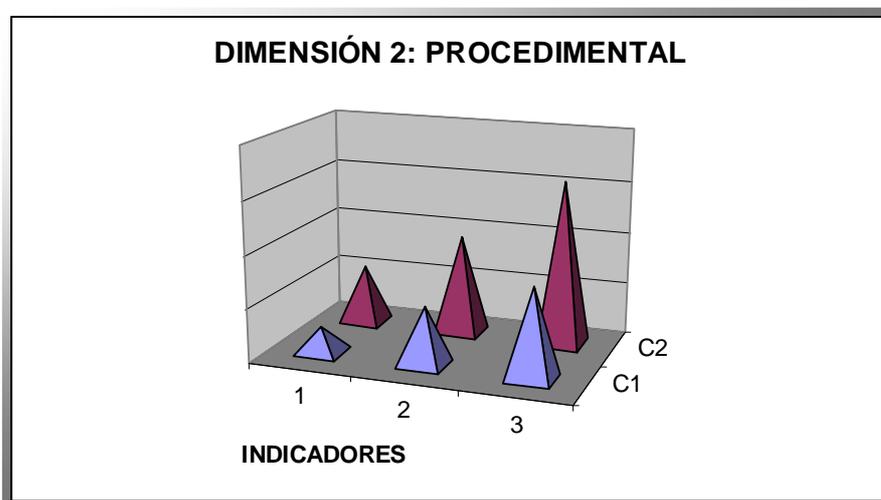
- **Gráfico 1. La ampliación del vocabulario activo antes y después de aplicada la propuesta de los juegos didácticos. (Dimensión 1: COGNITIVA)**



**LEYENDA: (C1) indicadores antes de aplicada la propuesta.**

**(C2) indicadores después de aplicada la propuesta**

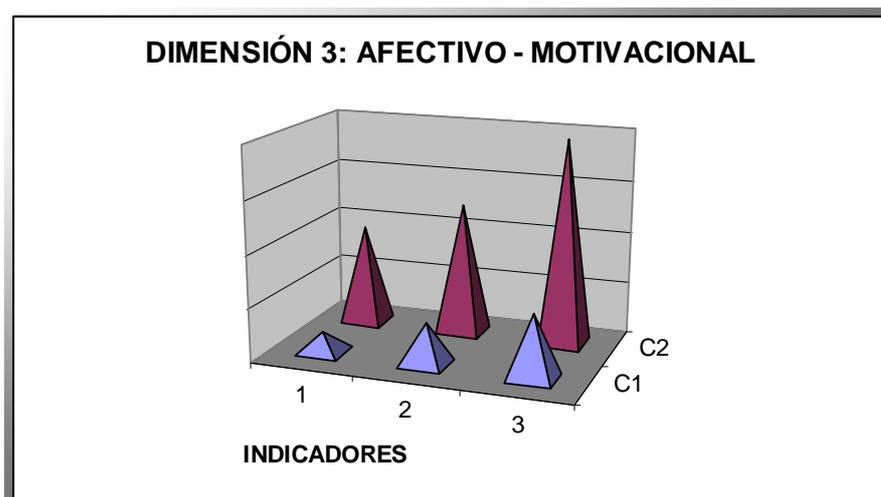
- **Gráfico 2. La ampliación del vocabulario activo antes y después de aplicada la propuesta de los juegos didácticos. (Dimensión 2: PROCEDIMENTAL)**



**LEYENDA: (C1) indicadores antes de aplicada la propuesta.**

**(C2) indicadores después de aplicada la propuesta**

- **Gráfico 3. La ampliación del vocabulario activo antes y después de aplicada la propuesta de los juegos didácticos. (Dimensión 3: AFECTIVO - MOTIVACIONAL)**



**LEYENDA: (C1) indicadores antes de aplicada la propuesta.**

**(C2) indicadores después de aplicada la propuesta**